



# HATTUMAINEN JUTTU

Animaationuken persoonan jäljillä

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman opinnäyte  
visuaalisen suunnittelun  
suuntautumisvaihtoehto  
toukokuu 2010

***Hanna-Leena Saarenmaa***

# OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

**Hanna-Leena Saarenmaa**

***Hattumainen juttu. Animaationuksen persoonan jäljillä.***

toukokuu 2010

44 sivua + animaation alkuperäinen käsikirjoitus

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Visuaalinen suunnittelu

Lopputyön muoto: projektimuotoinen

Lopputyön ohjaaja: Leena Mäkelä

Avainsanat: animaatio, stop motion, hiljainen tieto, suunnittelu, nukke

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, millaiset seikat vaikuttavat animaationuksen persoonallisuuden syntyyn, sekä selvittää hahmosuunnittelun prosessin eri vaiheita ja suunnittelijan aktiivista asemaa tässä prosessissa.

Työssä keskityttiin nukkeanimaation Hattumainen juttu hahmosuunnitteluun. Aihetta lähestyttiin ensin animaationuksen historian avulla, minkä jälkeen suunnitteluprosessin haasteita avattiin perinteisen animaationuksen rakenteen ja ilmaisukeinojen asettamien vaatimusten kautta.

Työn aikana kävi ilmi, että kolme tärkeintä hahmon persoonan kehittymiseen vaikuttavaa kokonaisuutta olivat rakenne ja ulkonäkö, taustatarinat sekä suhde ympäristöön ja muihin hahmoihin. Prosessia rikastavina elementteinä koettiin intuitiiviset, hiljaisen tiedon alueelle menevät päätökset ja sattumien kautta saavutetut innovaatiot.

## THESIS SUMMARY

**Hanna-Leena Saarenmaa**

***Hattumainen juttu. Tracing the Personality of an Animation Puppet.***

May 2010

44 pages + original screenplay

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Visual Design

Type of Final Project: Project

Thesis supervisor: Leena Mäkelä

Keywords: animation, stop motion, silent knowledge, design, character, puppet

### **Abstract:**

The purpose of the thesis was to define the mechanisms behind character design in a puppet animation *Hattumainen juttu* and to analyze the design process. The objective was to obtain a deeper insight of character design and to apply the concept to my own design process.

The matter was primarily approached through the history, structure and manifestation of the animation puppet. After the description of the design process, one could see three main aspects that had an effect on puppet's character. Structure and look of the puppet, background stories and the puppet's relationship to its surroundings and to other characters all had an effect on the development of the character.

Intuitive responses and coincidental innovations within the process were seen as enriching elements and studied through the concept of silent knowledge.

## Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto.....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Tutkimus- ja analyysimenetelmät .....</b>	<b>5</b>
2.1	Hattumainen juttu -animaation taustaa.....	5
2.2	Työn lähtökohdat, tavoitteet ja aineisto .....	6
<b>3</b>	<b>Nuket animaation pääosassa .....</b>	<b>9</b>
3.1	Nukkeanimaation erityispiirteistä.....	9
3.2	Nuken rakenteen haasteet .....	13
3.3	Taustatarinat nukun suunnittelun apuna .....	16
<b>4</b>	<b>Hattumainen juttu ja hahmojen kehityskaari .....</b>	<b>22</b>
4.1	Nuken alkuvaiheet ja rakenne .....	22
4.1.1	<i>Nukkien rakenteen kehitysvaiheita .....</i>	<i>24</i>
4.2	Nukkien ulkonäkö ja puvustus.....	29
4.2.1	<i>Hahmojen ulkonäköratkaisuja .....</i>	<i>30</i>
4.3	Suhde toisiin hahmoihin ja ympäristö.....	33
4.4	Ratkaisujen yhteenvetoa ja pohdintaa .....	37
<b>5</b>	<b>Yhteenveto ja oman työn arviointia .....</b>	<b>41</b>
<b>6</b>	<b>Lähteet .....</b>	<b>45</b>
<b>7</b>	<b>Liitteet .....</b>	<b>47</b>

# 1 Johdanto

*"Silence is nothing merely negative; it is not the mere absence of speech. It is positive, a complete world in itself."* - Max Picard (Devito 1997, 163.)

Opinnäytetyössäni selvitän oman nukkeanimaationi *Hattumainen juttu* esituotannon vaiheita hahmon kehittelyn näkökulmasta. Tutkin millaisista kokonaisuuksista nuken persoona koostuu ja millaisia vihjeitä ammattilaistuotannoista saisi nukkenäyttelijän roolin taustatyön tekemiseen. Ensin kuitenkin kertaan lyhyesti *Hattumaisen jutun* taustoja sekä nukkeanimaation sijoittumista animaation eri koulukuntien kenttään.

Nukkeanimaatiota sivutaan opinnoissa vain teorian tasolla, sillä sen aikaa vievä toteutustapa vaikeuttaa käytännön kokeilua kurssien aikataulujen puitteissa.

Opinnäytetyö tarjosi laajuudessaan mahdollisuuden perehtyä tähän perinteisen animaation lajiin. Hahmot ovat kantavana voimana *Hattumaisen jutun* pienieleisessä tarinassa, joten halusin päästä syvemmälle nuken persoonaan rakentumisen prosesseihin.

Monet esituotannossa tehdyt valinnat seuraavat nukkeanimaation käsityömäisen toteutustavan asettamia käytännön vaatimuksia. Päätökset tehdään ongelmalähtöisesti ja niihin reagoidaan nopeasti ja intuitiivisesti. Useinkaan omassa projektissa ei pysähdytä miettimään päätösten taustoja tai ideoiden alkulähteitä. Tavoitteenani onkin avata juuri näitä nukkien persoonallisuuden syntyyn liittyviä prosesseja, valintojen syitä ja seurauksia, jotka muuten jäisivät melko näkymättömäksi osaksi tuotantoa. Pohdin tätä osa-aluetta hiljaisen tiedon käsitteen kautta

Työssäni havainnoin nuken rakenteellisia tarpeita ja nukkeen vaikuttavaa ympäristöä sekä tutustun ammattimaisesti toteutettujen animaatioiden tuotantodokumentteihin ja elokuvakäsikirjoittamisen tarjoamiin ratkaisuihin hahmosuunnittelussa. Lopulta käytän kokoamiani havaintoja *Hattumaisen jutun* hahmonluonnin perustana.

## 2 Tutkimus- ja analyysimenetelmät

### 2.1 Hattumainen juttu -animaation taustaa

Nukkeanimaatio edustaa minulle vapaata ilmaisua. En ole koskaan kokenut olevani niin hyvä piirtäjä, että olisin pystynyt vangitsemaan ne rikkaat visuaaliset maailmat, joita tarinankerrontatapani edellyttäisi. Piirtäminen on aina noussut työvälineestä pääosan esittäjäksi, jopa ohjaajaksi. Käsinkosketeltava nukke ja lavaste tuntui helpommin lähestyttävältä kuin tietokoneen näytöltä tuijoteltava piirretty maailma. Sekoitus todellisuutta ja leikkiä sai minut kiinnostumaan nukkeanimaation mahdollisuuksista ja lähtemään tälle seikkailulle ilman aikaisempaa kokemusta, tavoitteenani oppia käytännön kautta niin paljon kuin mahdollista.

Tartuin Ville Tervon käsikirjoitukseen Taikurista ja hänen hattunsa sisällä asuvasta Hatunmiehestä innolla. Käsikirjoitus on alun perin tehty perinteisen animaation kurssille ja pidinkin tärkeänä, että animaation erityistarpeita on otettu huomioon jo käsikirjoitusvaiheessa. Halusin myös tarinan, jota en itse ole kirjoittanut. Näin minulla ei olisi mitään tunnesiteitä tarinaan ja pystyisin näkemään sen tuorein silmin. Itse käsikirjoituksessa minua viehätti tarinan pienieleisyys, taikurin hattu miljöönä ja hahmojen monipuolisuus.

Työryhmämme oli hyvin pieni. Suurin vastuu animaatiosta oli minun itseni lisäksi Taina Koskisella, jonka pyysin mukaan jo hyvin aikaisessa vaiheessa. Hahmoja on animaatioissa paljon, joten jaoimme niiden valmistamisen puoliksi. Taina rakensi hatunmiehen ja kyyhkyt, minä taikurin ja kanit. Lavastamisesta huolehdittiin yhdessä ja minä toimin puvustajana. Vaikka hahmojen fyysinen rakentamisurakka jaettiin kahtia, minä kuitenkin huolehdin pitkälle varsinaisesta hahmosuunnittelusta, hahmojen persoonien ja taustatarinoiden kehittelystä. Koska olin koko animaatiohankkeen alullepanija, hahmosuunnittelijan rooli oli hyvin luonteva. Valosuunnittelijana ja tuottajana toimi Anna Martevo ja äänisuunnittelijana Elias Nieminen.

## 2.2 Työn lähtökohdat, tavoitteet ja aineisto

Animaationi esituotannon aikana kävi hyvin nopeasti ilmi, että nukkeanimaatio todellakin pyörii nukan ympärillä. Koko animaation onnistuminen riippui tehdyistä rakenteellisista valinnoista, huolellisesta suunnittelusta ja ennakoinnista hyvin aikaisessa tuotannon vaiheessa. Tehtyjen valintojen seuraukset kävivät ilmi hyvinkin kouriintuntuvasti nukan rikkoutuessa tai yllättävän innovaation valaistessa tietä kohti seuraavaa pulmaa. Syyt tehtyjen valintojen takana eivät kuitenkaan olleet aina yhtä selkeitä, varsinkin jos kyse oli nukan ulkonäköön liittyvistä seikoista. Työryhmällä oli kuitenkin hyvin yhtenevät mielikuvat hahmojen ulkonäöstä jo ennen kuin yhtäkään luonnosta oli tehty. Tämä herätti kysymyksen siitä, millaisista kokonaisuuksista nukan persoona oikeastaan koostuu, ja miten tätä näennäisen intuitiivista prosessia voisi tehdä näkyvämmäksi.

Jotta prosessini ei jäisi luetteloksi eri työvaiheista, reflektoin pohdintojani hiljaisesta tiedosta esitettyihin teorioihin. Hiljaisen tiedon käsite tarjoaa apua intuitiivisten työvaiheiden analysointiin. Yksinkertaistettuna tämä käsite voidaan liittää kaikkeen sellaiseen tietoon, jota on vaikea esittää tai määritellä sanallisesti. Hiukan laajemmin määriteltynä se on vahvasti mukana käytännön tekemisessä ja suuri osa ihmisen oppimisen ja asiantuntijaksi kehittymisen prosesseja. Hiljainen tieto voi olla henkilökohtaista, mutta usein parhaan hyödyn siitä saa sosiaalisen oppimisen tilanteissa, jolloin jokainen yksilö voi jakaa omaa hiljaista tietoaan muille. (Toom et al. 2008, 33, 59–69.)

Hiljainen tieto on hiljaista juuri siksi, että sen kuvailuun harvoin löytyy sanoja. Yritän kuitenkin työssäni jäljittää näitä hiljaisen tiedon hetkiä jakamalla nukan persoonan kehityksen osiin. Kerron nukan kehitysvaiheista mahdollisimman yksityiskohtaisesti, vertaan niitä ammattimaisten animaatioiden ja elokuvakäsikirjoittamisen hahmosuunnittelun vaiheisiin ja lopulta analysoin omaa prosessiani hiljaisen tiedon lisäksi myös luovan ja kokemuksellisen toiminnan tutkimusten antamalla työkaluilla. Kirjallista aineistoa animaatioista on runsaasti, nukkeanimaatiosta kuitenkin vähemmän kuin piirrosanimaatiosta. Suurin osa tästä aineistosta keskittyy hyvin käytännönläheisiin asioihin: miten erilaisia liikkeitä animoidaan, mitkä ovat animaation perusperiaatteet ja historia tai miten nukkeja voi rakentaa. Harvassa kirjassa kuitenkaan pysähdytään miettimään nukan luonnetta sen pidemmälle. Lyhyissä ja humoristisissa animaatioissa

usein pääosassa ovat hassut juonenkäänteet ja hahmojen liioitellut eleet ja liikkeet. Tarinat ovat lyhyitä, mikä vaikeuttaa entisestään uskottavien henkilöhahmojen rakentamista. Tarinan ymmärtämisen kannalta tapahtumat ovatkin monasti tärkeämpiä kuin hahmojen motiivien ja luonteen ymmärtäminen. Pidemmissä elokuvissa on kuitenkin pakko käsitellä piirrettyä tai nukkemuotoista näyttelijää kuin mitä tahansa ihmisenäyttelijää. Hahmolle pitää luoda historiaa, ystäviä, tapoja, kaikkea mikä tekee ihmisistä ihmisiä tai eläimistä eläimiä, jotta hahmoon olisi helpompi samaistua ja katsojan mielenkiinto pysyisi yllä.

Monesta suuremman kokoluokan animaatiotuotannosta on olemassa digitaalisessa muodossa ”production notes” eli tiivistetty kirjallinen tulkinta tuotannosta. Se sisältää yleensä synopsiksen, ohjaajan puheenvuoron, tuottajan puheenvuoron, lopputekstit kokonaisuudessaan, kuvaukset tapahtumapaikoista ja minua eniten kiinnostavana osana lyhyet kuvaukset hahmoista, heidän motiiveistaan ja suhteistaan toisiin hahmoihin. Tämä tiivistelmä julkaistaan yleensä osana elokuvan markkinointia, avuksi toimittajille ja muille elokuvan taustoista kiinnostuneille tahoille. Itse termi ”Production notes” on hiukan harhaanjohtava. Suoraan suomennettuna se viittaisi tuotannon aikana tehtyihin muistiinpanoihin. Oikeammin kyse on kuitenkin tuotannon lopuksi koottavasta tietopaketista, joka viestii tuotannosta tyhjentävämmin kuin lyhyet lehdistötiedotteet. Termin suomennos tuotti pitkään päänvaivaa. Monien vaiheiden jälkeen termi tuotantokooste keräsi parhaiten yhteen tämän lähdetyyppin ominaispiirteet.

Tuotantokoosteet kasataan yhteen yleensä vasta elokuvan valmistuttua, mutta monet koosteen osasista ovat olemassa jo tuotannon alkuvaiheissa. Tuotantokoosteet ovat siis arvokkaita läpileikkauksia tuotannon vaiheista ja itse elokuvasta. Ne ovat myös työryhmän tilaisuus selittää tekemiään valintoja ja niiden taustoja. Itse koen nämä koosteet harvinaiseksi mahdollisuudeksi kurkistaa syvemmälle ammattilaistuotannon prosesseihin ja sellaisenaan käyttökelpoisena työkaluna oman prosessin luomiseen sekä mestari – kisälli – tyyppiseen oppimiseen. Eri kokoluokan ja genren animaatioelokuvista löytämäni tuotantokoosteet ovatkin työni pääaineistoani siinä, miten hahmonluonnin prosesseja ja taustatarinoita tehdään näkyväksi ammattilaistuotannoissa. Hyödyllisimmiksi koin animaatioiden Coraline sekä Mary & Max tuotantokoosteet.



Yhtenä työni tavoitteista on siis tutustua ammattimaisiin animaatiotuotantoihin ja selvittää millä tavalla hahmoja rakennetaan ja käsitellään ennen kuin ne saavat lopullisen muotonsa valkokankaalla. Tuotantokoosteiden käytössä on kuitenkin se ongelma, että *Hattumaisen jutun* tuotanto on mikroskooppinen verrattuna näihin kokoillan animaatioelokuviin. *Hattumaisen jutun* käsityömainen lähestymistapa näyttää näiden jättiläisten rinnalla osin niin primitiiviseltä, että monet hyödyllisetkin vinkit on pakko ohittaa. Mittavien animaatioprojektien tuotantokoosteet eivät siis välttämättä vastaa pienen tuotannon herättämiin kysymyksiin. Tutkin siksi myös perinteisen elokuvakäsikirjoittamisen hahmonluonnin keinoja ja sovellan niitä nukkeanimaation maailmaan.

Toivon näiden erilaisten lähestymistapojen avulla löytäväni oman nukkeanimaationi hahmoille enemmän sisältöä ja luonnetta. Toivon myös osoittavani, että lyhytkin animaatio hyötyy perusteellisesta hahmosuunnittelusta. Tärkein tavoite on kuitenkin oman prosessin luominen tälle mielikuvittelulle ja samalla tehdä näkyväksi tämän prosessin mekanismeja, syitä ja seurauksia. Toivon näin luovani käyttökelpoisia työkaluja ja ajatuspolkuja paitsi itselleni, myös muille, jotka tarttuvat nukkeanimaation haasteisiin.

### 3 Nuket animaation pääosassa

#### 3.1 Nukkeanimaation erityispiirteistä

Euroopassa ja Aasiassa nukkeanimaatiolla on pitkät perinteet, mutta sen metodeja ei ole dokumentoitu yhtä perusteellisesti kuin esimerkiksi piirrosanimaation. Susannah Shawn (2008, 1-2) mukaan piirrosanimaation perusperiaatteiden kirjaamisesta on kiittäminen Disneyn studioiden kokoillan piirroselokuvien massiivisia tuotantoja. Piirtäjien armeijalle piti selittää talon tyyli mahdollisimman yksinkertaisesti ja aukottomasti. Vanhimmat animaattorit alkoivatkin jakaa metodejaan ja huomioitaan liikkeestä kaikille talon piirtäjille. Nukkeanimaattori sen sijaan toimi ennen (ja usein vielä nykyäänkin) yksin ja loi mielellään itse omat työmenetelmänsä yrityksen ja erehdyksen kautta. Tässäkin mielessä *Hattumainen juttu* seuraa perinteitä. Tavoitteena oli rakentaa kaikki animaatioissa nähtävä omin käsin alusta lähtien, vaikka varsinaista kokemusta ei tästä ollutkaan.

Nukkeanimaatiossa voi tietysti jossain määrin soveltaa samoja sääntöjä kuin piirrosanimaatiossakin, ovathan ne suurimmaksi osaksi johdettu fysiikan laeista, jotka vaikuttavat kohteeseensa samoin koulukuntaeroista riippumatta. Elottoman henkiin herättäminen liikkeen avulla on kaiken animaation perusta. Piirrosanimaattori ja nukkeanimaattori päätyvät hahmon valmiiseen liikkeeseen kuitenkin eri tavalla. Piirrosanimaattori voi suunnitella liikkeen etukäteen etsimällä sen merkityksellisiä vaiheita (keyframeja) ja palata sitten takaisin piirtämään näiden vaiheiden väliset ruudut. Nukkeanimaattori puolestaan joutuu animoimaan liikkeen kerralla alusta loppuun. (Shaw 2008, 32.) Tämä tekee nukkeanimaatiosta haastavaa, mutta mahdollistaa myös intuitiivisen tai improvisoidun liikkeen ja näkyy lopputuloksessa liikkeen laadullisena erityispiirteenä.

Jos liikkeen puhtaus ei ole huolenaihe, nukkeanimaatio on perusteiltaan hyvin yksinkertaista. Erilaiset esine-, pala- ja vaha-animaatiot ovat usein niitä tyyllilajeja, joista nykypäivän animaattorit ovat jo lapsena aloittaneet. Animaatio on oivallinen tarinankerronnan väline. Se yhdistää leikinomaisuuden ja pelkistetyn kerronnan niin, että katsojalle jää tilaa mielikuvitella mukana.

Kaikki esineanimaatiot eivät kuitenkaan ole perinteistä *nukkeanimaatiota*. Niin kuin tyyllilajin nimikin sanoo, pääosassa tulisi olla nuket. Tiukasti rajattuna myöskään vahasta tehdyt nuket eivät kuulu perinteiseen nukkeanimaatioon. Suurin ero on kasvojen rakenteessa. Perinteisen nukan kasvot ovat joko täysin liikkumattomat, tai sillä saattaa olla liikkuvat silmät ja joissain tapauksissa myös alkeellisesti liikkuva suu. Ne muistuttavat paljon lähisukulaistaan marionettinukkea myös valmistusmateriaaliensa puolesta. Pääsääntöisesti näiden nukkien kasvot valmistetaan kovista tai kovettuvista materiaaleista, joita voi jälkikäteen manipuloida vain vähän tai ei lainkaan.



*Kuva 1: Vasemmalla esimerkki vaha-animaation hahmoista ja oikealla perinteisiä nukkeanimaationukkeja (Lord & Sibley 1998, 126, 35).*

Vahasta tehtyä nukkea voi muokata jatkuvasti ja nukella onkin usein monia vaihdettavissa olevia osia, esimerkiksi suu tai raajat. Vaihtosuut ovat korvaamaton apu esimerkiksi äänteiden muodostamisessa. Kärjistäen voisi sanoa, että perinteisen nukkeanimaation ilmaisu on lähempänä teatteria kuin elokuvaa. Yhteistäkin näillä nukeilla tietysti on, suurimpana yleensä metallinen tukiranka tai luuranko, joka mahdollistaa nukan tarkan ja tasapainoisen liikuttamisen. Koulukuntarajojen vetäminen saattaa tuntua toisarvoiselta, mutta animaatiotavan valinnalla on varsin suuri merkitys nukan ilmaisuun, persoonaan ja tarinankerronnan tapoihin.

Eurooppalainen nukkeanimaatio on paljon velkaa varhaiselle nukke- ja naamioteatterille. Monissa Itä-Euroopan maissa on vahvat nukketheateriperinteet, joten ei ole kummallista, että juuri siellä myös nukkeanimaatio on kehittynyt huippuunsa. Euroopassa ja Aasiassa vahvana elävät kansantarut, eläinsadut ja legendat ovat varhaisten nukkeanimaatioiden rakennusaineita (Shaw 2008, 2). Ennen sitä ne elivät kuitenkin jo kiertävien nukketattereiden ohjelmistoissa sukupolvelta toiselle.



*Kuva 2: esimerkki marionetti-nukeista, kuvassa 1950-luvun amerikkalaisten suosima nukketaitelija Bob Smith ja hänen nukkehahmonsia Howdy Doody ja Heidi Doody (Lord & Sibley 1998, 37).*

Nukketeatteri yhdistyy nykyään lähinnä lastenteatteriin ja kuulostaa viattomalta huvilta. John McCormickin mukaan (2009, esitelmä) ihmishahmoisten nukkien herättäminen elämään on kuitenkin aiheuttanut aikoinaan paljon taikauskoa, pelkoa ja jopa vainoja. Tämä kertoo paljon siitä, miten suuri illuusio ”elävästä” nukesta on ollut ja miten hyvin katsoja nukkenäyttelijään parhaimmillaan samaistuu. Nukketeatterin historia on punoutunut tiukasti tavallisen teatterin historiaan ja marionetteja pidettiinkin ennen monessa teatterissa sijaisnäyttelijöinä, ihmisnäyttelijöiden vertaisina. Nukketeattereiden ohjelmisto seurasi myös tiukasti tavallisten teattereiden ohjelmistoa 1800- ja 1900-lukujen vaihteeseen saakka. Pikku hiljaa nukan oman ilmaisun edut kuitenkin huomattiin.

Nukeilla pystyttiin kertomaan metaforisia tarinoita, sekä käsittelemään asioita, joita ihmisnäyttelijältä ei olisi sallittu. Tabut ja silmäätekevien pilkkaaminen siirrettiin syyntakeettoman nukan suuhun. Nukeilla ei myöskään ollut vastaavia fyysisiä rajoitteita kuin ihmisnäyttelijöillä, mikä mahdollisti muun muassa väkivaltaisempia juonenkäänteitä ja ennennäkemättömän rajatonta liikekieltä. Esimerkiksi brittiläisen nukketeatterin klassikkopari Punch & Judy ovat näitä nukketeatterimailman anarkisteja. Pahansisäinen Punch ottaa yhteen vuoroin vaimonsa, krokotiilin, poliisin tai paholaisen kanssa ja esitys päättyy aina siihen, että Punch nuijii vastustajansa poliisilta varastetulla pampulla. (McCormick 2009, esitelmä.)

Nuket voi siis nähdä pieninä ihmisinä, joihin voi kohdistaa niin positiivisia kuin negatiivisiakin tunteita. Nuket ovat hiljaisia ja elottomia ennen kuin joku antaa niille äänen. Ne eivät automaattisesti ole hyvän- tai pahantahtoisia, vaan sitä mitä niiden käsittelijä niistä tekee. Nukke on yhtä aikaa katsojansa ja käsittelijänsä tunteiden tulkki ja peili. Nukan välityksellä voi kuitenkin kertoa vaikeitakin asioita juuri siksi, että se on *vain* nukke: sitä ei tarvitse ottaa vakavasti eikä sillä ole omia tunteita. (McCormick 2009, esitelmä.) Tämä on varmasti yksi syy siihen, miksi hyvin yksinkertaisetkin nuket ovat suosittuja. Niiden epärealistisuus on helpottava pakopaikka katsojalle, joka kokisi tällaisten aiheiden kohtaamisen oikeassa elämässä tai oikean ihmisen esittämänä epämukavana.

Etäännyttäminen on tärkeä osa perinteistä nukkeanimaatiota. Samoin kuin naamioiteatterissa, kasvojen ilmaisu rajoitetaan yksinkertaisimmillaan vain yhteen ilmeeseen, jolloin kehon on pakko ilmaista enemmän. Tämä tekniikka ei yksinään tue kovin monimutkaista tarinankerrontaa. Usein tukena on kertoja, rikas äänimaisema tai mykkäelokuvista tutut tekstitaulut kohtausten välissä. Yksinkertainen nukke ei kuitenkaan ole este rikkaan tarinankerronnan tiellä. Esimerkiksi voisin nostaa 1960-luvun suosikkiohjelman Thunderbirds. Thunderbirds oli tarkasti ottaen televisioitua marionettiteatteria eikä nukkeanimaatiota, mutta se on malliesimerkki siitä miten yksinkertaisilla ratkaisuilla on saatu aikaan hyvin kiehtova ja monipuolinen maailma. Kojelautojen välkkyvät valot, toinen toistaan taidokkaammin rakennetut ihmeelliset tulevaisuuden koneet ja näyttävät räjähdyskset autoivat unohtamaan, että päähenkilöt roikkuivat naruista.

Nuket ovat olleet aina ensimmäisten joukossa hyödyntämässä uusia esiintymiskanavia. Nukkeja on nähty toreilla, teatterin lavoilla, elokuvissa ja televisiossa. Ajan myötä ja tekniikan kehittyessä myös animaationukkien ilmaisu on monipuolistunut, varsinkin runsaasti dialogia ja vauhtia sisältävien vaha- ja 3D-animaatioiden suosion myötä. Perinteisen animaationuken ilmaissukeinoja ei silti sovi väheksyä. Sen pelkistetty yksinkertaisuus, käsityömainen toteutustapa ja leikinomainen luonne viehättävät yhä uusia sukupolvia. Lähtökohdiltaan yksinkertaisena animaation muotona nukkeanimaatio sopeutuu hyvin muutoksiin. Vaikka nukkeanimaatio onkin edelleen vahvasti kiinni perinteessä, se ei myöskään pelkää uudistua.

### **3.2 Nuken rakenteen haasteet**

Nukkeanimaatiot kuvataan yleensä stop motion -tekniikalla. Stop motion on yksinkertaistettuna tekniikka, jossa nuken liikkeet kuvataan ruutu kerrallaan tavallisella tai videokameralla. Kun yksittäiset ruudut sitten soitetaan peräkkäin, syntyy illuusio liikkeestä. Suhteellisen yksinkertainen tekniikka vaatii kuitenkin nukelta rakenteellisesti paljon. Nuken sisällä on jo aikaisemminkin mainitsemani tukiranka, jonka ympärille

nukke rakentuu. Sama ranka pitää nukan kulloinkin tarvittavassa asennossa niin kauan, että kamera ehtii ottaa kuvan. Sen nivelten pitää olla tarpeeksi jäykkiä jotta asento pysyy paikoillaan, mutta toisaalta tarpeeksi löysä, että asentoa voi helposti muuttaa. Nukke voi olla melkein minkä kokoinen tahansa, mutta keskikorkeus on noin 25–30 cm. Aivan miniatyyrikokoisen nukan liikuttelu on vaikeampaa ja esimerkiksi kasvojen yksityiskohdat ovat vaikeampia toteuttaa. Suuremmalla nukella on jo jonkin verran massaa, joten tukirangan kestävyyttä ja liikeratoja koetellaan animoidessa ankarasti. Luurangosta riippuu myös se kuinka laajoja ja minkä tyyppisiä liikkeitä nukella lopulta voi tehdä. Nukan koko ja laatu valitaan kuitenkin erikseen jokaisen tuotannon tarpeita vastaavaksi.

Nukan koko ei ole kuitenkaan ainoa huomioitava asia. Jo nukan suunnitteluvaiheessa on oltava tiedossa millaisia suorituksia nukelta tullaan vaatimaan. Kaikkien nukkien ei tarvitse olla taipuisia ja sulavaliikkeisiä, mutta nukan kestävyys on äärimmäisen tärkeää joka tapauksessa. Jokaisen nukan kohdalla pitää myös miettiä miten se kiinnittyy alustaansa ja pitäisikö siitä tehdä esimerkiksi kaksoiskappaleita erilaisessa mittakaavassa. (Shaw 2008, 54.) Lopulta pitää myös päättää puhuuko nukke ja mistä materiaalista se olisi järkevintä tehdä, sekä miten valmista nukkea voi korjata jos se rikkoutuu. Suuri osa nukan rakentamisesta on siis etukäteissuunnittelua, pohdintaa ja testailua, minkä varassa koko animaation onnistuminen lepää.

### **3.3 Nukan rakenne heijastelee sen persoonallisuutta**

Nukan rakenteen perusteellinen pohdinta ei helpota vain itse animointityötä, vaan se on samalla myös ensimmäinen askel nukan persoonallisuuden rakentamisessa. Siinä missä käsikirjoittaja voi kuvailla rikkain sanankääntein hahmon ulkoista olemusta ja sisäistä maailmaa, mykän nukan ainoa kieli on sen fyysinen olemus ja ilmeet. Käsikirjoituksen hienot nyanssit on tulkittava osaksi nukan olemusta niin, että katsojakin pystyisi ne valmiista animaatiosta poimimaan. Mike Wellins tiivistääkin asian osuvasti kirjassaan *Storytelling through animation* (2005, 276): hahmosuunnittelija ei voi kertoa katsojalle niitä adjektiiveja, joita käsikirjoittaja on käyttänyt, vaan hänen pitää näyttää ne.

Hahmosuunnittelun todellinen haaste on kääntää käsikirjoituksen ideamaailma hahmon reaaliaimaailmaksi, oli se miten monisyinen tahansa. Animaatio ei kuitenkaan koostu pelkästä nukesta. Puvustus, lavastus, valaisu ja äänimaailma ovat kaikki hyvin tärkeitä osia tässä kokonaisuudessa. Nämä kaikki palapelin palaset luovat osaltaan kehyksen tarinalla, mutta tukevat myös nukan persoonaa. Lavastus esimerkiksi voi olla kullanarvoinen keino istuttaa tarinaan vihjeitä hahmon menneisyydestä ja nykyisyydestä. Menneisyys ja muistot ovat vahva osa persoonaa, mutta tarina usein keskittyy vain nykyhetkeen ja jääkin siis hahmosuunnittelijan harteille keksiä miten hahmon mennyt elämä tehdään näkyväksi.

Animaatiossa näkyvin osa nukan persoonaa on kuitenkin sen käyttäytyminen. Syd Fieldin sanoin: henkilö on sitä, mitä hän tekee (1994, 39). Käyttäytyminen paljastaa luonteenpiirteitä ja asenteita määräten samalla hahmon tekemisten laadun. Toisaalta yhtä paljastavaa on myös se, mitä hahmo ei tee. Yksi perinteisimmistä tavoista ilmentää nukan käyttäytymistä ja luonnetta on sen tapa liikkua. Onko hahmo vanha vai nuori, laiha vai lihava? Onko hahmo rauhallinen ja liikkuu vähän ja harkitusti, vai onko hahmo hermostunut tai liike muuten nopeaa tai katkonaista? Onko hahmolla eläimellisiä piirteitä? Millainen ryhti hahmolla on, miten hän kantaa itsensä? Onko hahmolla joitakin pinttyneitä tapoja tai jopa neurooseja, joita hän toistaa? Mahdollisuudet ovat liki rajattomat. Jos nukan tukirakenne on tarpeeksi hienostunut, pelkästään ruumiinkielellä pystytään kertomaan paljon hahmon sisäisestä maailmasta ja mikä parasta, katsojat lukevat tällaisia vihjeitä uskomattoman tarkasti.

Nukkeanimaatio ei kuitenkaan pyri toistamaan reaaliaimaailmaa sellaisenaan. Hahmon tyyllittely, pelkistäminen ja liioittelu ovat paljon käytettyjä työkaluja animaation kaikissa alalajeissa. Ne ovat osa animaation kielioppia. Animaation liikekielen pitää olla niin realistista, että sen vielä tunnistaa, mutta liian sujuva liike on tylsää katsella eikä se ilmaise juuri mitään hahmon persoonasta. Kiinnostavuus syntyy poikkeavuudesta, säröistä realismissa. Mediana animaatio sallii äärimmäisyyksiä ja liioittelua, joten hahmon erikoiset fyysiset ominaisuudet ovat ennemminkin sääntö kuin poikkeus. Fyysiset erikoisuudet ovat myös helppo tapa lisätä hahmon persoonaan hauskoja tai



surkuhupaisia yksityiskohtia. Esimerkiksi nukan muuta mittakaavaa suuremmat kädet ovat myös verraton apu animoinnissa, sillä niitä on helpompi käsitellä.

### 3.3 Taustatarinat nukan suunnittelun apuna

Fieldin mukaan (1994, 44) käsikirjoitusta voi lähestyä kahdella tavalla: joko rakentaa hahmot alkuperäisen idean ympärille tai rakentaa tarina hahmojen ympärille.

*Hattumaisen jutun* käsikirjoitus oli jo valmis, joten tässä tapauksessa ei ollut muuta vaihtoehtoa kuin muokata hahmot alkuperäisen tarinan ehdoilla ja sitä tukeviksi. Tämä tietenkin tarkoitti sitä, että monet valinnoista oli tehty valmiiksi jo käsikirjoitusvaiheessa. Käsikirjoitus määrittä joitakin päähenkilöön vaikuttavista ulkoisista voimista, kuten miljöön, asuinkumppanit ja ammatin, mutta jätti hahmojen sisäisen maailman tavoin monia seikkoja avoimiksi tai tulkinnanvaraisiksi.

Käsikirjoitus kertoo yleensä hahmosta vain perustietoja ja mahdollisesti muutamia yksityiskohtia, mutta tämän jälkeen vastuu hahmon jatkokehittelystä siirtyy hahmosuunnittelijalle. On taustatarinoiden muodostamisen vuoro. Taustatarina voi oikeastaan koostua mistä tahansa informaatiosta, joka valaisee hahmon mennyttä tai tulevaa elämää. Field (1994, 48.) korostaa nyanssien tärkeyttä. On sitä parempi, mitä monisyisempi elämäntarina hahmolla on. Valmiista tarinasta voi aina karsia liikoja rönsyjä. Suurin osa taustatarinan sisällöstä ei tule sellaisenaan näkyviin hahmossa itsessään. On kuitenkin tärkeää tunnistaa ne seikat, jotka voi näyttää katsojalle jollakin tavalla hahmossa tai sen ympäristössä. Loput yksityiskohdat eivät välttämättä koskaan tule suoranaisesti näkyviin lopullisessa animaatiossa, mutta ne auttavat animaattoria ymmärtämään millaisesta hahmosta on kyse, ja rikastamaan näin omaa ilmaisuaan. Monimutkaistenkin juonenkäänteiden ja hahmojenvälisten suhteiden kertominen on aina helpompaa jos ne voi pukea sanoiksi. Kaikkitietävä kertoja on kätevä tapa jakaa katsojalle paljon informaatiota lyhyessä ajassa. Hahmojen dialogiin voi myös kirjoittaa paljonkin paljastavaa tietoa heidän luonteestaan ja tavastaan reagoida. Kun nämä keinot

poistetaan, jäävät vain silminnähtävät vihjeet. Mykkien nukkien kanssa toimiminen on siis erittäin haastavaa, mutta juuri tästä syystä mielenkiintoista.

Esimerkiksi taustatarinoista voisin nostaa Adam Elliotin animaation *Mary & Max*.

Tuotantokoosteessa hahmot on jaettu kahden päähenkilön omiin maailmoihin. Mary ja Max asuvat eri puolilla maailmaa, Amerikassa ja Australiassa, ja he ryhtyvät sattuman kautta kirjeystäviksi. Maxin hahmo perustuu löyhästi ohjaajan omaan kirjeystävään, mutta Mary on täysin kuvitteellinen hahmo. Animaation tuotantokoosteessa Marysta ja Maxista kerrotaan seuraavaa:

*” Mary Daisy Dinkle*

*Eight years old, 3 months and nine days, has eyes the colour of muddy puddles and a birthmark the colour of poo. Favourite colour is brown and favourite food is sweetened condensed milk followed closely by chocolate. Makes necklaces out of shrunken chip packets and guides her life depending on the colour of her mood ring. Would like a real friend who isn’t made out of seashells, twigs or chicken bones.” (Elliot 2009, 7.)*



*Kuva 3: Nimihahmot vaha-animaatiosta *Mary & Max*.*

*"Max Jerry Horowitz.*

*Three hundred pound atheistic Jewish New Yorker who has Aspergers Syndrome and an addiction to chocolate hot-dogs, The New York Lottery and National Geographic's. Has eight tracksuits the same colour and is as tall as a six foot tree. Wants a friend who isn't invisible, a pet, or a rubber figurine."* (Elliot, 2009.7).

Jokaisesta animaation hahmosta on kirjoitettu vastaavanlainen lyhyt kuvaus, joissa myös kerrotaan millainen heidän suhteensa on jompaankumpaan päähenkilöistä. Kuvauksissa sivutaan ulkonäköä, haaveita, harrastuksia, lempiasioita, inhokkeja ja salaisia intohimoja, joista kukaan muu ei tiedä. Tällaiset pienet, näennäisen turhaltakin vaikuttavat seikat saattavat olla juuri niitä luonteenpiirteitä, jotka lopulta tekevät hahmosta rakastettavan, naurettavan tai ihanan vihata. Kyseisessä animaatiossa on hyvin vähän dialogia, mutta kertojaäänien suuhun on istutettu paljon hahmojen taustatarinoista, ja itse animaatiossa ne kerrotaan melkein samoin sanoin kuin tuotantokoosteeseen on kirjattu.

Kiinnostavaa ja opittavaa Maryn ja Maxin maailmojen kuvauksissa on se, miten muiden hahmojen kuvaukset lisäävät kerroksia päähenkilöiden persoonallisuuteen. Syd Fieldin mukaan tärkeintä hahmonluonnissa on luoda asiayhteyksiä (context) ja sisältöjä (content), sekä edetä tässä urakassa yleisestä yksityiskohtaiseen tietoon (1994, 45). Tuotantokoosteiden pienet kuvaukset päähenkilöihin vaikuttavista hahmoista tekevät juuri tätä. Ne tekevät näkyväksi päähenkilöiden suhdetta ympäristöönsä ja luovat nopeasti yleisluontoisen käsityksen asiayhteyksistä. Päähenkilöiden kuvaukset puolestaan vahvistavat persoonakohtaisia yksityiskohtia. Koin tämän hyödylliseksi osaksi hahmonluonnin prosessia ja kirjoitin *Hattumaisen jutun* hahmoista Mary & Maxin tuotantokoosteen inspiroimat hahmojen kuvaukset:

## **HATUNMIES URHO**

Urho on noin 70-vuotias mies, tosin taikaolentojen ikää on vaikea arvioida. Heidän sukunsa on palvellut hatunmiehinä jo seitsemässä sukupolvessa, mistä Urho on hyvin ylpeä. Hatunmiehet ovat nykyään äärimmäisen harvinaisia ja Urho onkin huolissaan alati vähenevästä kansastaan. Hän myös pelkää, että hänet korvataan nuoremmalla hatunmiehellä, joita mustanpörssin kauppiaat myyvät postimyynnissä. Hän muistelee

usein menneitä aikoja, jolloin Zebadoh oli suosionsa huipulla ja kiertueet ulottuivat eksoottisiin kaupunkeihin ja näytöksiä oli illassa monta.

Urhon työtehtäviin kuuluu huolehtia taikavälineistä, hatussa asuvista eläimistä ja varsinaisen esityksen sujuvuudesta, mutta myös taikurin pyykkihuollosta ja muista vähemmän taianomaisista tehtävistä. Urhon salainen intohimo on Zebadohin sukkien parsiminen värikkäillä langoilla. Hän inhoaa käyneen porkkanamehun hajua ja rakastaa froteen kosketusta paljasta jalkaa vasten. Urho arvostaa mukavuutta ja viihtyykin useimmiten pyjamassa. Hänen lempituoksunsa on popcorn ja paras ääni Urhon maailmassa on aplodien kumu hatun seinän takaa.

### **TAIKURI ZEBADOH THE MYSTICAL MAGICIAN aka SEPPO**

Seppo on elänyt niin kauan Zebadohin elämää, että ei enää edes muista millaista elämä oli ennen taikuutta. Ajat ovat kuitenkin muuttuneet, ihmiset eivät enää usko taikuuteen kuten ennen. Esiintymislavat pienentyvät vuodesta toiseen ja yleisössä ei enää istu kuin muutama uskollinen fani. Zebadoh ei muista koska viimeksi olisi saanut ihailijaltaan lahjan tai edes kukkia näytöksen jälkeen. Tästä suivaantuneena hän ei ole kehittännyt uusia temppuja enää useampaan vuoteen. Ulkonäöstään hän on kuitenkin edelleen tarkka. Esiintymisasu saattaa olla jo hiukan nuhraantunut ja vanha, mutta hiuksissa on aina tuore väri ja matkasolarium pitää huolen rusketuksesta, sillä yötyöläinen harvoin näkee oikeaa aurinkoa.

Zebadoh rakastaa viiksivahan tuoksua kun se sekoittuu illan ensimmäisen kahvikupillisen aromeihin. Hän vihaa niitä nuhjuisia hotelleja, joissa nykyään joutuu aina nukkumaan, mutta arvostaa hyvää palvelua ja ilmaisia suihkumyssyjä. Matkalaukkuelämä on yksinäistä eikä hatunmiehestäkään enää ole seuraksi. Zebadoh arvostaa kuitenkin Urhoa tavallaan, onhan heillä takanaan pitkä yhteinen taival. Zebadoh on kuitenkin tiukka pomo, onhan hän tämän show'n tähti!

### **KANIT**

Vanhin ja suurin kaneista on jo kokenut viihdetaiteilija. Hän onkin saanut lempinimen Elvis. Huhun mukaan hän on ennen Zebadohin kelkkaan lähtemistä esiintynyt jopa Las Vegasissa! Elvis on yli puolet tovereitaan suurempi ja lihavampi eikä Zebadoh oikein

enää jaksaa nostaa häntä hatusta. Nuoremmat ja laihemmat kanit tekevätkin nykyään suurimman osan varsinaisesta työstä. Elvis keskittyy lähinnä käyneen porkkamehun juomiseen ja pupupokerin pelaamiseen. Nuoremmat kanit ovat tosin jo oppineet Elviksen tavoille ja on vain ajan kysymys koska heistäkin tulee liian painavia. Päivät täyttyvät paitsi pokerista myös päiväunista. Useimmiten unelmien kohteena ovat alan lehtien puputyöt.

## **KYYHKYT**

Kanien naapurissa asustaa kolme kyyhkyrouvaa: Carla, Betty ja Fanny. Rouvat ovat kuuluisia turhamaisuudestaan ja viettävätkin suurimman osan ajastaa sukien toinen toisiaan tai ansaituilla kauneusunilla. He ovat kaikki suurista perheistä ja lukuisat perhepotretit koristavatkin heidän huoneensa seiniä. Satunnaiset kuulumiset viidennen serkun (kolmannesta poikueesta) perheenlisäyksestä piristävät mieltä joka kerta. Kyyhkyistä on mukava tuntee, että esiintyjien pitkä perinne ei katkea. He neulovatkin herkeämättä lämmikettä uusille munille ja vertailevat kovaan ääneen toisilleen omien sukulaistensa saavutuksia. Välillä pitäisi malttaa myös hiukan esiintyä.



Kuva 4: Kyyhkyrouvat huoneessaan.



Kuva 5: Kanit huoneessaan.

## 4 Hattumainen juttu ja hahmojen kehityskaari

*Hattumaisen jutun* hahmojen kehityskaari oli pitkä ja vaiherikas. Jäljitettäessä hahmojen kehityksen kannalta merkittäviä hetkiä on palattava takaisin alkuun. Suurennuslasin alla on lähinnä päähenkilö Hatunmies, jonka kasvua hahmona puretaan analysoitaviin osiin verrokkina Taikuri, toinen animaation ihmishahmoista. Kuten jo aikaisemmin on käynyt ilmi, nukan ilmaisuun vaikuttavat sen rakenteelliset ominaisuudet, ulkonäkö ja ympäröivä maailma muine olioineen. Seuraavaksi syvennytään siihen, millaisia prosesseja nuket ovat käyneet läpi ennen lopullista muotoaan. Olen jakanut suunnitteluprosessin osiin, ensin nukan rakenteen tarkasteluun ja sitten ulkonäköön ja nukkien ympäristöön vaikuttaneisiin tekijöihin. Samalla yritän tehdä näkyväksi kuinka suuri osa prosessista oli tarkasti pohdittua, hiljaisen tiedon alueelle menevää tai jopa silkkaa onnekasta sattumaa.

Prosessin tarkastelu antaa välineitä oman tekemisen tavan tunnistamiseen ja analysointiin. Tekijän, objektin ja prosessin suhde on Anttilan mukaan (2006, 101) niin toisiinsa lomittunut, että mitään näistä osa-alueista ei voi tutkia muista riippumattomana. Pitkän prosessin aikana uppoaa itsenkin niin syvälle prosessin uumeniin, että muuttuu entistä vaikeammaksi erottaa työn avainhetkiä. Jakamalla hahmosuunnittelun osiin, toivon löytäväni näitä prosessia määritteleviä hetkiä ja pystyväni niiden avulla kehittämään hedelmällisimpiä työtapoja sekä innovaatioita.

### 4.1 Nukan alkuvaiheet ja rakenne

Hatunmiehen alkuvaiheet olivat hyvin teknisiä. Kaiken lähtökohtana oli se, että jokainen työvaihe tehtäisiin itse, myös nukkien luurangot. Teknisten seikkojen pohtiminen ja suunnittelu vei paljon aikaa tuotannon alkupuolella. Animaationukke ilmaisee kuitenkin ensisijaisesti ruumiinkielellään, joten tähän tehtävään oli suhtauduttava vakavasti ja kärsivällisyydellä. Käsikirjoitus ei juuri anna vihjeitä Hatunmiehestä, joten saimme vapaat kädet muovata hahmosta juuri sellaisen kuin haluaisimme.

Ennen projektin aloittamista olimme ottaneet selvää animaationukkien rakenteesta ja keskustelleet muun muassa animaattori Raisa Laukkasen kanssa hänen kokemuksistaan nukkien rakentamisesta. Hän antoi monia käyttökelpoisia vinkkejä nukan luurangon

rakennusaineista, esimerkiksi pienen kamerajalustan käytöstä selkärankana. Tästä innostuneena käänsimme katseemme ammattilaistuotantojen suuntaan ja etsimme käyttökelpoisia vihjeitä myös suuremman mittakaavan tuotannoista. Kirjoista ja tuotantokoosteista selvisi paljon kekseliäitä yksityiskohtia ja valmistuksessa käytettyjä innovaatioita. Monet näistä kuitenkin olivat meidän tuotantomme ulottumattomissa, sillä hienoimmat materiaalit ja aikaa vievät työvaiheet olivat yksinkertaisesti liian kalliita tai monimutkaisia meidän pientä animaatiotamme silmälläpitäen. Päätimme hyvin aikaisessa vaiheessa, että pitäisimme nukan rakenteen niin yksinkertaisena kuin mahdollista ja sama koskisi myös nukeissa käytettäviä materiaaleja. Oli kuitenkin hyödyllistä lukea miten asiat *voisi* tehdä ja peilata tekemiensä materiaali- ja rakenneratkaisujen toimivuutta näihin esikuviin.

Tuotantokoosteet ja animaatiokirjallisuus edustavat työssäni siis alan perinnettä. Tämän kaltainen oppipoika – mestari -oppiminen on tärkeä osa asiantuntijaksi kasvamista myös hiljaisen tiedon teorian kannalta. Alan käytäntöjä opiskellessa ei omaksuta pelkästään mestarin tietoja ja taitoja, vaan myös toimintatapoja, sisäistä kulttuuria ja olemusta. Opetellaan siis sekä miten *tehdään* animaatiota, että miten *olla*an animaattori. (Toom et al. 2008, 69.) Suurten tuotantojen maailma on aloittelijalle saavuttamattomissa, joten tuotantokoosteet ja muu kirjallisuus on ainoa kanava saada tietoa näiden mestareiden prosesseista ja ammattisalaisuuksista. Hyödyllisten vinkkien suodattaminen tästä massasta on paikoin hankalaa, ja siksi koinkin Laukkasen antamat vinkit nukan rakenteesta paremmin kohdennetuiksi juuri pienen tuotannon tarpeisiin. Tuotantokoosteet näyttivät kuitenkin hyvän mallin siihen, miten nukkien karaktääriä ja luonnetta voidaan sanallistaa.

Hahmon teknisen rakenteen pohtiminen ja rakennekokeilujen tekeminen oli koko projektin kannalta innovatiivisinta aikaa. Tähän samaan pisteeseen on myös jäljitettävissä ensimmäiset hahmon ulkomuotoon ja persoonallisuuteen vaikuttaneet valinnat ja onnekkait sattumat, jotka ohjasivat yllättäville poluille. Seuraavaksi esittelen näitä projektin alkuvaiheita ja pohdin millä tavalla nukan rakenteelliset lähtökohdat vaikuttivat nukan ulkonäköön ja ilmaisuun.



#### 4.1.1 Nukkien rakenteen kehitysvaiheita

Susannah Shaw (2008, 52) varoittaa liian monimutkaisen rakenteen sudenkuopista. Hänen neuvojaan noudattaen hahmoja lähdettiin miettimään ensin suhteessa toistensa kokoon ja tyyliin. Taikuri ja Hatunmies elävät hyvin erilaisissa maailmoissa. Taikuri on tarinassa lähinnä tavallista ihmistä ja operoi hatun ulkopuolisessa maailmassa, joka taas on Hatunmiehelle vieras paikka. Hatunmies on puolestaan taikaolento, jonka elintila ja maailmankuva ovat rajoittuneet hatun sisään. Pohdimme pitkään miten tekisimme fyysisesti näkyväksi tämän perustavan eron kahden päähahmon välillä. Taikaolentohan voisi näyttää miltä tahansa.

Taikureita on monenlaisia, mutta nopeat liikkeet ja näppärät sormet ovat vielä melko turvallisia yleistäyksiä tästä ammattikunnasta. Näiden ominaisuuksien varaan rakentui taikurin fyysinen hahmo. Hän olisi pitkäraajainen ja laiha. Myös kädet seuraisivat tätä kaavaa ja olisivat sirot, pitkäsormiset ja niiden tulisi liikkua moitteettomasti. Ovathan kädet taikurin tärkein työväline. Kuten muussakin hyvässä muotoilussa, muodon tulisi seurata tarkoitusta. Animaatiossa taikurilla on lyhyt, mutta sitäkin tärkeämpi rooli. Hän näyttäytyy vasta tarinan lopussa, jossa hän esittää yhden nolosti pieleen menevän tempun. Taikuri seisoo kohtauksessa paikoillaan, mutta kehon yläosa ja kädet liikkuvat paljon. Oli siis järkevää keskittyä jo suunnitteluvaiheessa ylävartalon korostamiseen.



*Kuva 6: Taikurin käden evoluutio karrikoidun pulleasta ja lyhytsormisesta versiosta realistisempaan ja yksityiskohtaisempaan versioon. Vasemmalla näkyvän luurangon päälle muovailtiin pehmytkudos polymeerimassasta ja muovailuvahasta. Lopulta kädet upotettiin kahdesti maitolateksiin, joka säilytettiin hahmokohtaisesti.*

Hatunmiehen olemus pysyi pitkään suunnitteluasteella. Lopulta oli kuitenkin tehtävä päätös siitä, onko hahmo ihminen vai olio. Olio antaisi enemmän anteeksi varsinaisessa animointivaiheessa, sillä oliot voivat liikkua miten tahansa. Ihmiset kuitenkin lukevat ihmishahmon liikkeitä tarkkaan ja havaitsevat hyvin nopeasti epätarkkuudet tai suoranaiset virheet animoinnissa. Lopulta asiaa pohdittiin samaistumisen kannalta ja oli selvää, että Hatunmiehen pitäisi olla myös ihmishahmo, jotta katsoja osaisi lukea sanattoman päähenkilön reaktioita herkemmin. Taikurista ja Hatunmiehestä pitäisi kuitenkin tehdä selvästi erilaiset hahmot, jotta ero heidän edustamiensa maailmojen välillä olisi selvä.

Lähtökohtaisesti Hatunmiehestä alettiin suunnitella taikurin vastakohtaa. Vastakkaisuus ei kuitenkaan saanut ulottua niin pitkälle, että hahmot eivät enää sopisi samaan animaatioon. Taikurin ollessa pitkä, ryhdikäs ja siro, Hatunmiehestä muotoutui lyhytraajainen, kumara ja hiukan jäykkäliikkeinen. Nämä ominaisuudet viittasivat niin vahvasti vanhempaan mieheen, että päätimme Hatunmiehen olevan jo reilusti eläkeiän ylittänyt hahmo. Käsikirjoituksen mukaan Hatunmies liikkuu animaatioissa paljon ja liikkeiden laatu oli hyvin monipuolista. Varsinkin kävelyä oli runsaasti, joten jalkojen rakennetta piti pohtia usealta eri kantilta.



*Kuva 7: Jalkojen nivelratkaisuja.*

Jalkojen rakenteeseen keskittyminen oli myös yksi Raisa Laukkasen antamista vinkeistä. Saimme katsella ja kokeilla hänen tekemiään nukkeja ja samalla nähdä millaiset ratkaisut hänen työssään olivat olleet onnistuneita ja mitkä eivät. Hänen nukkiensa jalat olivat olleet liian ohutta materiaalia ja katkeilleet useamman kerran kuvausten aikana. Nukeilla ei myöskään ollut nivellettyjä jalkoja, joten niiden

kävelytyyli ei ollut kovin luonnollinen. Myöskään käsien rakenne ei ollut niin yksityiskohtainen kuin mihin olimme pyrkimässä. Projektin kannalta oli äärettömän tärkeää, että saimme nähdä erilaisia ratkaisuja yhteisiin ongelmiin, joten kaikkea ei ollut tarpeen kokeilla itse.

Jalkojen ja lantion rakenteessa oli monia huomioon otettavia seikkoja. Niiden tulisi olla tarpeeksi vahvat, että ne kestäisivät liikuttelua ja nukan painoa. Samalla niiden pitäisi olla suhteellisen kevyttä materiaalia ja taipua sekä polvista, nilkasta että lantiosta. Pitkän suunnittelun ja tarvekartoitusten jälkeen nämä ongelmat ratkesivat kuin itsestään onnekkaiden sattumien kautta. Materiaaleja penkoessa löysimme pieniä ikkunasaranoita. Saranat vastasivat rakenteeltaan ihmispolvea, mutta saranan kiristävä tappikiinnitys ei ollut tarpeeksi jäykkä animointikäyttöön. Liian löysät nivelet eivät pysty kannattelemaan nukan painoa. Saranat kiristettiin muoviputken ja ruuvien avulla ja näistä saatiin oivalliset polvinivelet, joiden kireyttä saattoi tarpeen mukaan säätää.

Erityisen vaikeaksi nousi kysymys siitä, miten nukke kiinnitetään lattiaan. Perinteisesti nukkeanimaatioissa lavasteen lattiaan porataan valmiiksi reikiä nukan kävelyreitille ja nukke kiristetään lattiaan jaloissaan olevista ruuveista. Koimme tämän hankalaksi tekniikaksi lähinnä oman kokemattomuutemme vuoksi. Oli vaikeaa suunnitella nukan kävelyn kulku etukäteen niin tarkasti, että reiät olisivat juuri oikeilla kohdilla. Kiinnitystekniikalla on ymmärrettävästi myös suuri vaikutus jalkojen rakenteeseen ja ulkonäköön, joten tätä seikkaa piti pohtia huolella.

Keskustelimme rakenteellisista seikoista animaation ohjaavan opettajan Tuomo Jorosen kanssa, ja hänen vinkistään kokeilimme erikoisvahvoja magneetteja. Testasimme kahta vahvuutta magneeteista. Pienemmät olisivat kokonsa puolesta olleet helpommat piilottaa nukan jalan rakenteisiin, mutta suuremmat pystyivät kannattelemaan nukan painoa paremmin. Magneetit mahdollistivat joustavamman tavan animoida, sillä ruuvien availuun ja kiristämisen ei kulunut aikaa eikä liikettä tarvinnut keskeyttää ruuvailuoperaation ajaksi. Varsinkin aloittelevalle animaattorille tämä oli helpompi tapa toimia, mutta ruuvikiinnitys pitää nukan vankemmin kiinni alustassaan. Metallilevy messumaton alla oli myös lavastuksen kannalta siistimpi ratkaisu kuin reiät lattiassa.

Selkärankamateriaalia valitessa pidimme mielessä Laukkasen mainitseman taipuisan kamerajalan. Löysimme pallonivellettyjä kolmijalkoja, joista riitti selkärankojen lisäksi

myös lantion nivellykseen. Luurangon säädettävyyden on tärkeää, sillä nivelet löystyvät niitä liikuteltaessa. Kuluvia ja mahdollisesti rikkoutuneita osia pitää myös päästä tarvittaessa korjaamaan ja vaihtamaan. Pallonivelin kameranjalka oli ihanneratkaisu niin kauan kun sen nivelet alkoivat löystyä. Niitä oli mahdotonta säätää kireämmäksi ilman radikaalia vaikutusta nivelten liikkuvuuteen. Kun nämä pallonivelet löystyvät, ne joko napsahtavat ulos kuopastaan tai eivät vain pysty kannattelemaan nukan painoa, minkä seurauksena nukan asento valuu. *Hattumaisessa jutussa* tämä löystyminen oli suurin yksittäinen ongelma. Toisen lonkkanivelen pettäessä Hatunmiehen kävelyttäminen vaikeutui huomattavasti. Samalla kävelyyn tuli kuitenkin erikoinen rytmi ja nukke näytti ontuvan. Lonkkavika sopisi vanhan miehen hahmoon, joten päätimme ottaa tämän rakenteellisen vian osaksi nukan ulkonäköä

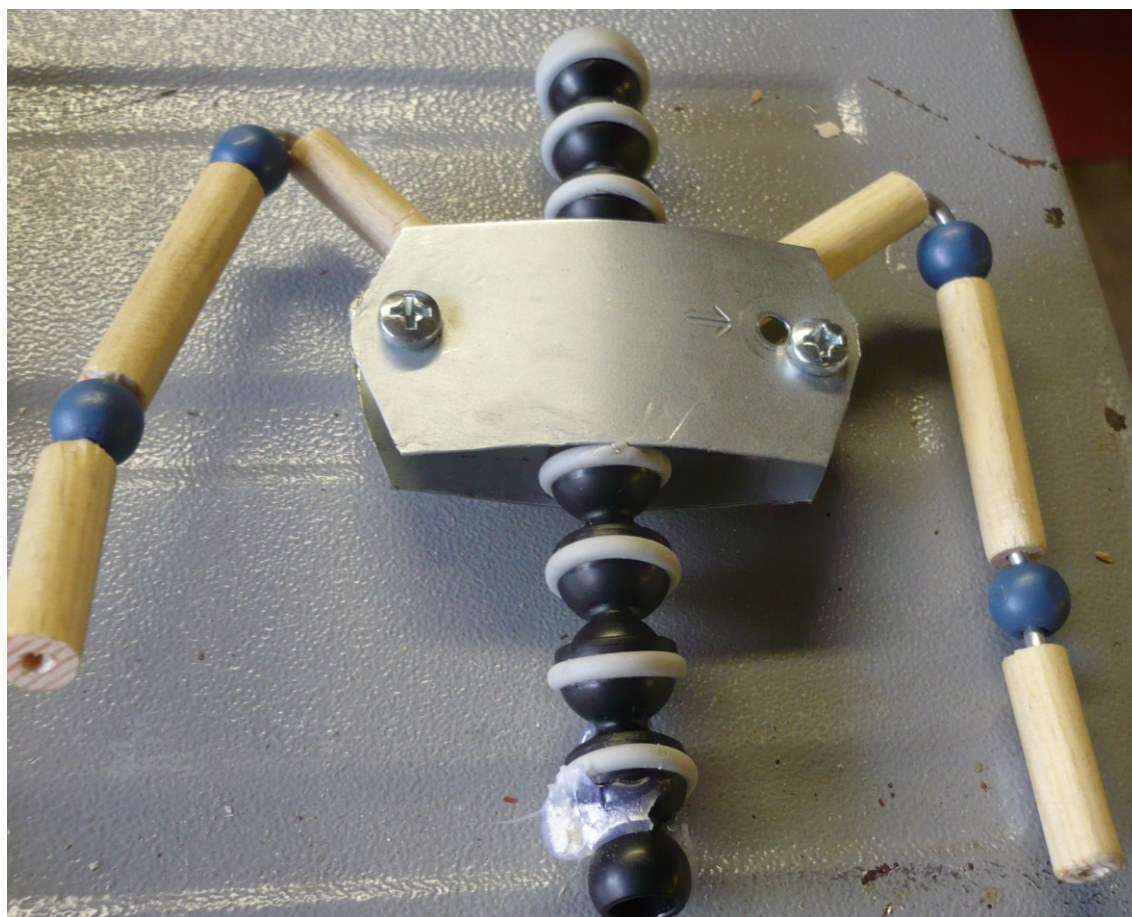


*Kuva 8: Luonnos lantion rakenteesta ja poikkileikkaus lopputuloksesta.*

Hatunmiehen ja Taikurin erilaiset tarpeet sanelivat myös ylävartalon rakenteita. Taikuri liikkuu eniten juuri ylävartalostaan, kun taas Hatunmiehen vartalossa fokus oli alaruumissa. Kamerajalan pallonivelet olivat turhan suuressa mittakaavassa käytettäväksi käsivarsien rakenteissa. Käsivarsien nivellys tuottikin paljon päänvaivaa. Kaikki vaihtoehdot olivat lähtökohtaisesti liian suuria. Pelkkä rautalanka käsivarsina olisi puolestaan ollut epäluonnollisen taipuisa. Paksu rautalanka taipuu pyöreästi, joten tiukkojen kulmien taivuttaminen on haastavaa. Käsivarsille luonnollisia tiukkoja nivellyskulmia ei sillä saa aikaan. Rautalanka yksinään ei myöskään kestäisi niitä useita satoja taivutuskertoja, mitä nukan liikuttele vaatii.



Jaloissa käytetty puurima sai ajattelemaan vastaavaa rakennetta myös käsivarsiin, mutta vain pienemmässä koossa. Jaloissa käytetty nivellys ei kokonsa puolesta tullut kysymykseen, joten piti kehittää jotakin muuta. Myös käsissä oli tärkeää pitää mielessä rakenteiden huollettavuus ja varaosien käyttömahdollisuus. Puurimojen päihin porattiin rautalangan mentävä reikä, ja lyhyiden rautalangan palasten kiinnitys varmistettiin tipalla kuumaliimaa. Rautalangan taipumista ja puurimojen liikettä kontrolloimaan pujotettiin pieni puuhelmi. Helmen avulla esimerkiksi hartialinja parani huomattavasti ja kyynärpää näytti kyynärpäältä. Rautalangat pystyi vaihtamaan niiden löystyessä ja niitä vaihdettiin useamman kerran animaation kuvaamisen aikana. Kädet tuettiin selkärankaan ja rintapanssariin, joka leikattiin pellistä. Pelti oli sopivan jäykkää, mutta silti kevyttä ja muokattavaa.



*Kuva 9: Nuken luurangon yläosa.*

Animaationuken painopiste on tärkeässä asemassa nukkea suunniteltaessa. Jos pää painaa liikaa, nukke ei pysy pystyssä. Materiaaleja valitessa halusimme pään olevan mahdollisimman kauniisti muovautuvaa massaa. Kokeilimme erilaisia vaihtoehtoja ja otin selvää siitä, millaisia massoja ammattilaiset ja nukkeharrastajat nukeissaan käyttävät. Uunissa kovetettava polymeerimassa (Premo) oli lopulta paras vaihtoehto. Se muovautuu kauniisti, värejä voi sekoittaa, kovetettua pintaa voi hioa sekä maalata ja pinta säilyttää osan elastisuudestaan myös kovettamisen jälkeen. Pelkästä massasta muovailtu pää kuitenkin painoi liikaa, joten sitä kevennettiin muovailamalla pää styroksipallon ympärille. Kaulaan on kaiverrettu pallonivelen mentävä aukko, jonka varassa pää liikkuu melko luonnollisesti. Silmät ovat ammattituotannoissa usein lasihelmiä, mutta meidän nukeillamme silmien virkaa toimittivat maalatut puuhelmet. Tarkemmin hahmojen ulkonäön kehittymisestä kerrotaan seuraavassa luvussa.



*Kuva 10: Taikurin pään kehitysvaiheita.*

## 4.2 Nukkien ulkonäkö ja puvustus

Päätös Hatunmiehen iästä oli pitkälti lähtökohtana myös nukken ulkonäölle. Hatunmies on siis vanha, harmaantunut mies, jonka ryhti on painunut kasaan ja lonkka vaivaa. Nämä ominaisuudet on istutettu jo nukken rakenteeseen. Kaikkea ei kuitenkaan voi kertoa pelkällä ruumiinkielellä. Puvustus ja lavastus ovat yhtä tärkeitä visuaalisia vihjeitä.

Ihmiset vetävät helposti erilaisia johtopäätöksiä kanssaihmistensä ulkonäöstä ja elinympäristöstä. Sukupuoli, etninen ryhmä ja ikä pannaan merkille liki huomaamatta. Usein myös sosiaalinen asema, vauraus ja ammattiryhmä saattaa näkyä ulospäin. Ilmeet ja eleet viestivät jo kauas siitä, millä tuulella henkilö on, tai siitä onko henkilö perusluonteeltaan räiskyvä, iloinen tai vaikkapa ujo. Muodollinen pukeutuminen viestittää yleensä kurinalaisuutta, kunnioitusta, tietämystä ja melko korkeaa statusta, kun taas rennosti pukeutunut mielletään itsekkin rennommaksi luonteeksi. Henkilön koti kertoo vielä enemmän. Kirjat, statusesineet, elektroniikka, taide, asumisen muoto, asunnon koko, kalusteiden laatu ja kaikki kodin esineet kertovat omaa tarinaansa asujasta. (Devito 1997, 183–185.) Osittain nämä seikat ovat tietysti kulttuurisidonnaisia, mutta melko usein tulkinnat osuvat oikeaan hyvinkin pienillä vihjeillä. Puvustajat ja lavastajat käyttävät tietenkin tätä ominaisuutta häikäilemättä hyväkseen suunnitellessaan hahmojen vaatetusta ja elinympäristöjä.

#### **4.2.1 Hahmojen ulkonäköratkaisuja**

Taikurista oli tässäkin työvaiheessa helpompi aloittaa. Taikureiden ulkonäkö on pysynyt samankaltaisena koko ammattikunnan olemassaolon ajan, joten tunnistettavuuden vuoksi oli pitäydyttävä perinteisessä asussa. Taikuri on esiintyvä taiteilija, joten frakin piti olla paitsi tunnistettava, myös tarpeeksi koristeellinen esiintymisasuksi. Tyylipuhtaan frakin ompelemiseen miniatyyrikoossa eivät taitoni riittäneet, joten otin vapauksia tyyliä show-elementeillä, ja näin myös helpottaa omaa urakkaani. Taikurin asuksi muodostui sekoitus frakista, smokista ja saketista. Puvussa oli mustat suorat housut, vaaleanpunaisen ja shampanjaan sävyjä toistava kukkakuviollinen liivi sekä leveä vyö samasta kankaasta, valkoinen paita, musta hännystakki, kaulassa huivimainen plastron ja asun kruununa tietysti silinterihattu. Taikuri on ollut alalla kauan, mutta hänellä on enää vain yksi esiintymisasu. Ymmärrettävästi puku on jo hiukan kulunut, vanhanaikainen ja nukkavieru.

Käsikirjoituksessa tarina alkaa siitä kun Hatunmies herää ja nousee sängystään. Ajattelimme Hatunmiehen vanhana miehenä arvostavan mukavia vaatteita, joten päätimme, että nukke on pyjamassaan koko animaation ajan. Valitsimme pyjaman kankaaksi mahdollisimman kansainvälisesti pyjamalta näyttävän vaaleansinisen raidallisen puuvillakankaan. Hatussa on vetoisaa, joten Hatunmiehellä on kaulassaan lämmikkeenä raidallinen kaulahuivi. Jalkineiden tehtävä oli kaksijakoinen: toisaalta

peittää jaloissa olevat magneetit, mutta niiden piti myös sopia Hatunmiehen asuun. Pohdimme pitkään Reino-tossuja, sillä mikäpä olisi suomessa enemmän vanhan miehen jalkine. Suomen ulkopuolella niitä ei tosin tunnistettaisi, joten päädyimme valitsemaan puputossut Hatunmiehen jalkineiksi. Noin neljä senttimetriä pitkien puputossujen valmistaminen froteesta ja rautalangasta oli melkoinen saavutus. Hatunmiehen hahmo ei kuitenkaan olisi ollut sama ilman tossujaan, niiden avulla juroon hahmoon saatiin hiukan lisää lämpöä ja leikkimielisyyttä.

Puputossujen ja pyjaman tapaan *Hattumaisen jutun* maailmassa on paljon todellisuutta, mutta myös fantasiamaailman elementtejä. Hahmojen päiden ulkomuotoa mietittäessä oli päätettävä millä tavoin hahmojen erilaiset maailmat näkyvät nukeissa itsessään. Ajattelimme, että olisi yllättävämpää jos taikamaailmassa asuva Hatunmies olisikin normaalimman näköinen kuin reaali maailmassa elävä Taikuri. Hatunmiehen pään ollessa vielä ilman hiuksia, huomasimme sen muistuttavan erehdyttävästi Urho Kekkosta. Askartelimme hahmolle jopa silmälasit ja niiden kanssa yhdennäköisyys oli silmiinpistävä. Tästä sattumasta johtuen nukkea alettiin kutsua Urhoksi ja nimi jäi, vaikka hiuksien ja kulmakarvojen kiinnittämisen jälkeen yhdennäköisyys lieveni. Urhon kasvojen ollessa melko realistiset, Taikurin pää on liioitellun karikatyyrimainen. Hahmojen todellinen luonne otti lopullisen suuntansa oikeastaan vasta päiden valmistuttua, kun tapasimme hahmot ensimmäisen kerran kasvoista kasvoihin. Tutkija Linden Reillyn sitaatti taiteilijan tyypillistä työtavoista summaa tämän ilmiön osuvasti:

*”Intensiivinen kokemus, yhteys johonkin, jota ei ennen ole ollut olemassa, mutta joka synnyttää sen tekemisen kautta, yhteydessä materiaaliseen ulottuvuuteen on se, minkä tekijä tuo käytäntöön, työn kontekstiin”* (Reilly 2004, Anttila 2006, 110).

Päät ovat käsien lisäksi realistisimpia elementtejä nukeissamme. Päiden muovailuvaiheessa hahmoille oli etukäteen suunniteltu viitekehys, mutta emme edes halunneet piirtää tarkkoja luonnoksia lopputuloksesta. Halusimme jättää tilaa onnekkaille sattumille ja katsoa minne itse pään muovailun prosessi meitä kuljettaisi. Valmiin luonnoksen toistaminen tuntui liian jäykältä ja yhteen ratkaisuun sidotulta työtavalta, joka ei antanut tilaa luoville ratkaisuille. Lopputulos yllättikin iloisesti. Onnistuimme molemmat muovaamaan juuri sen näköiset hahmot, kuin miltä olimme niiden kuvitelleetkin näyttävän. Emme vain olleet osanneet etukäteen sanallistaa sitä,



miten kaikki hahmoon ladatut luonteenpiirteet kasvoissa näkyisivät. Pään muovailu prosessina selvensi ja syvensi myös henkilökohtaista tulkintaamme hahmoista. Eli Reillyn edellä mainitsemat tekemisen kautta saatu kokemus ja yhteys johonkin, jota ei ennen ole ollut olemassa, toteutuivat tässä prosessin vaiheessa hyvin.

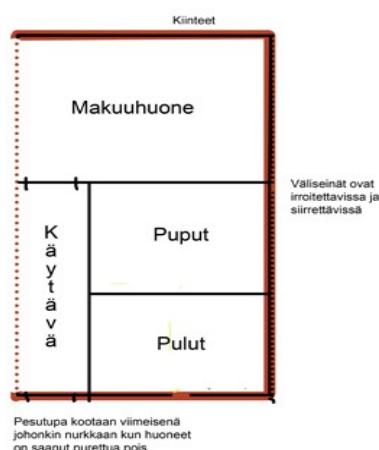
Jo pitkään ennen päiden muovailun aloittamista oli päätetty, että nuket eivät puhu. Puhumattomuus helpotti pään rakentamista, mutta herätti myös huolta nukken ilmaisukyvystä. Pelkkä silmien räpyttely ei pysty ilmaisemaan koko inhimillistä tunnekirjoa. Päätös oli kuitenkin tehty ja sitä ei enää tässä tuotannon vaiheessa ollut aikaa pyörtää. Uhkapelin kannattavuus alkoi näyttää mahdolliselta ensi kerran siinä vaiheessa, kun Hatunmiehen ensimmäisiä kohtauksia kuvattiin oikeassa valaistuksessa. Valojen ja varjojen leikki herätti nukken kasvot eloon tavalla, jota emme olleet osanneet odottaa. Nukkuva nukke näytti tyytyväiseltä, jopa hymyilevän hieman. Pystyasennossa nukke sen sijaan näytti totiselta ja hiukan kärtyiseltä. Viimeisetkin epäilykset karisivat nähtyämme animaation ensimmäisen kerran äänien kanssa. Vaikka tässä työssä kerron vain hahmosuunnittelusta, on valo- ja äänityön tärkeyttä pakko korostaa, sillä ilman näiden kaikkien osa-alueiden tukea hyvin suunnitellunkaan hahmon ilmaisu ei riitä herättämään nukkea todella eloon.



*Kuva 11: Hatunmiehen pään kehitysvaihteita.*

### 4.3 Suhde toisiin hahmoihin ja ympäristö

Kuten todettu, nukke ei saavuta täyttä potentiaaliaan yksin. Sen tapa reagoida toisiin kertoo paljon sen luonteesta ja hahmojen keskinäisistä suhteista. *Hattumainen juttu* on kestoltaan lyhyt, joten suuri osa tarinankerronnasta tapahtuu hahmojen, ympäristön ja äänimaiseman kautta. Animaatiossa seurataan lyhyttä hetkeä taikurin esityksestä hänen hattunsa sisäisestä maailmasta käsin. Katsojalle näytetään tästä taikamaailmasta vain pieni hetki, mutta tarinan ymmärtämiseksi tähän pariin minuuttiin on pitänyt istuttaa lukuisia vihjeitä hahmojen elinympäristöstä, luonteesta, ajanvietteistä, menneisyydestä sekä suhteista toisiinsa. Jane Barnwellin mukaan (2004, 44) suunnittelijan tehtävä on varmistaa, että kaikki elementit lavasteessa tukevat tarinaa ja hahmoa. Mitään visuaalista elementtiä ei myöskään *Hattumaisessa jutussa* ole jätetty sattuman varaan.



Visuaalista maailmaa rakennettaessa pitää pohtia paitsi sen ulkonäköä, myös sen fyysisiä ulottuvuuksia. Kaiken lavasteessa pitäisi olla suhteessa nukan mittakaavaan tai kuten *Hattumaisessa jutussa*, korostaa hahmon poikkeavaa kokoa. Kuvakulmat ja kameran paikka pitää myös suunnitella etukäteen, ja lavasteeseen pitää mahtua nukan maailman lisäksi myös animaattori. On myös mietittävä, tehdäänkö osia lavasteesta digitaalisesti, mitä pitää valmistella tietysti jo kuvausvaiheessa.

Kuva 12: Lavasteen pohjapiirros.

Koska olimme jo lähteneet käsityömaisen toteutustavan tielle, päätimme pysyä sillä loppuun saakka. Kuvia on jälkikäteen korjailtu digitaalisesti vain jos ruudussa on esimerkiksi näkynyt jotakin, mitä ei kuuluisi siellä olla. Lavaste siis rakennettiin lopulliseen asuunsa jo kuvauksiin, mikä vei paljon aikaa. Koin kuitenkin tärkeäksi, että hahmojen maailma oli nähtävillä koko animointiprosessin ajan. Se auttoi pääsemään oikeaan tunnelmaan, ja koko lavastusprosessi auttoi ymmärtämään hahmojen ympäristön rajoitteita sekä mahdollisuuksia.

Ensimmäinen suuri haaste oli päättää miltä taikurin hatun sisus näyttää. Hatun pitäisi asuttaa hatunmies, kolme kania, kolme kyyhkyä ja toimia taikurin välinevarastona ja huoltokeskuksena. Hatun funktio on siis kaksijakoinen: toisaalta monen erilaisen

hahmon koti, ja toisaalta varastomainen ja toiminnallinen tila, jonka tulisi olla saumaton osa taikurin esitystä. Kyseessä ei tietenkään ole mikä tahansa hattu. Taikurin hattu on täynnä taikaa ja Maija Poppasen mattolaukun tavoin sen sisuksiin uppoaa tavaraa esineen alkuperäisestä koosta huolimatta. Hattu paljastuu hatuksi vasta animaation loppuhetkillä, joten liian selvästi hattumainen tila ei saa olla tai yllätys menee pilalle.

Hatussa ei ole ikkunoita, joten luonnonvaloa ei tilaan pääse. Tila on hämärä, mutta keinovalo on kotoisan lämpimän sävyistä. Nurkkiin jää tummia varjoja, mikä lisää tilan hattumaista pyöreyttä. Hatun viimeinen huone, pesutupa, on lähimpänä hatun suuaukkoa, mikä näkyy valon määrän kasvuna ja sävyn viilentymisenä. Hattumaisuutta ja pehmeyttä tilaan pyrittiin saamaan myös siellä täällä näkyvillä kankaisilla seinillä. Taikurilla ja hatunmiehellä on takanaan pitkä yhteinen taival ja hattu on joutunut sopeutumaan muutoksiin matkan varrella. Väliseinät on tapetoitu paperinpaloilla ja keikkajulisteilla, joita vuosien varrella on hattuun päätynt. Kankaisia seiniä on paikkailtu ja kaikki huonekalut on rakennettu taikurin hattuun hylkäämistä esineistä. Hatunmies esimerkiksi nukkuu taikurin kölninvesirasiassa ja säilyttää vaatteitaan viiksivaharasiasta tehdyssä kaapissa.



*Kuva 13: Hatunmiehen makuuhuone.*

Taikurin hattuun hylkäämät tavarat edustavat lavasteessa oikeastaan kolmea eri seikkaa. Ensimmäinen syy tavarapaljoudelle oli hatun varastomaisuuden ja mystisyyden korostaminen. Varastot ovat usein täynnä rikkinäisiä tai muuten käytöstä poistunutta tavaraa. Hatussa tällaisia esineitä edustavat muun muassa rikkinäiset taikasauvat, narut ja köydet, sekä sekalainen lajitelma marmorikuulia, palloja, noppia ja muita pikkuesineitä. Toisaalta Taikurin tapa hylätä hattuunsa pelkkää käytettyä rojua kertoo myös päähenkilöiden välisistä voimasuhteista. Hatunmies ei ole tasavertainen Taikurin kanssa, vaan perinteen velvoittamaa ja palkatonta työvoimaa. Kolmanneksi viiksivahakaapin ja kölninvesisängyn voisi nähdä Hatunmiehen kekseliäisyyden ja vaatimattomuuden osoituksina. Hän on niin kätevä, että pystyy nikkaroimaan mistä tahansa mitä tahansa. Hän ei myöskään välitä maallisesta mammonasta tai statussymboleista. Viimeinen syy Taikurin tavaroille oli oikeastaan käytännön sanelema. Taikurin olemassaolosta oli pakko istuttaa vihjeitä jo hatun sisään, jotta katsoja saisi jutun juonesta kiinni mahdollisimman aikaisessa vaiheessa.

Kaikki eläinten huoneet ovat pitkän käytävän varrella. Käytävä toimii myös varastotilana ja se onkin täynnä mitä kummallisimpia tavaroita. Tuttujen tavaroiden outo mittakaava antaa vihjeitä siitä, että kyseessä ei ole aivan tavallinen asumus. Suunnittelutyön aikana piirrettiin monta pohjapiirrosta hatusta, jotta huoneiden järjestys olisi looginen ja että katsojalle ehtisi muodostua kokonaiskuva hatusta vaikka animaation lyhyt kesto vaikeuttaakin tarkkaa havainnointia. Kuvausten aikana suunnitelmia piti tosin muokata. Emme kuvanneetkaan kronologisessa järjestyksessä, niin kuin aluksi piti. Tästä johtuen muun muassa eläinten huoneet vaihtoivat paikkaa keskenään.

Hatun sisuksen lisäksi piti suunnitella myös esiintymislava ja sen sijoittuminen lavasterunkoon. Coralinen tuotantokoosteen mukaan (Selick 2009,18) myös he painivat kahden erilaisen maailman lavastamisen ongelmien kanssa. He ratkaisivat ongelman rakentamalla kaksi erillistä lokaatiota. Omassa projektissamme tyydyimme helpompaan ratkaisuun, ja rakensimme pahvisia seinäelementtejä, joita oli helppo liikutella vastaamaan eri kohtausten vaatimuksia. Lava pystytettiin näin rakentamaan samaan lavasterunkoon. Kohtaus kuvattiin viimeisenä, joten kaikki väliseinät voitiin siirtää pois. Esirippua markkeeraavalla kankaalla saatiin myös naamioitua hattulavasteen seinä eri tilan näköiseksi.



Mary & Max – animaation tuotantokooste antaa myös vinkin erilaisten maailmojen visualisoinnista. Kyseisessä animaatiossa Maxin ympäristö New Yorkin suurkaupungissa toistaa musta, valkoisen ja harmaan sävyjä, kun taas Maryn lähiö Australiassa on seepian sävyinen. Kontrastivärinä kummassakin maailmassa on kirkkaan punainen (Elliot 2009, 2). Myös *Hattumaisessa jutussa* kiinnitettiin huomiota samankaltaiseen väriskaalaan. Lämpimät punaisen, kerman ja ruskean sävyt toistuvat kaikissa tiloissa ja myös valon sävy on lämmin. Tällä halusimme korostaa hatun kodikkuutta, luolamaisuutta ja pehmeyttä.

Hatun sisäosien suunnittelussa pyrittiin tilojen yhtenäisyyteen, mutta myös asukkien omaleimaisuus ja keskinäiset erot tulisi näkyä. Kiertueella ollessa kotona odottavat läheiset ovat usein mielessä, joten eläinten huoneissa seinillä on paljon sukulaisten kuvia. Eläinten elämäntapa tulee myös selväksi äkkivilkaisulla. Kanien huoneen ovat vallanneet pin up -pupujen julisteet, porkkanamehupullot ja uhkapeli. Kyyhkyjen käsityöharrastus ja sukurakkaus näkyvät puolestaan heidän huoneessaan sukulaisten valokuvina seinillä ja lankakerien sekamelskana. Kumpikaan huone ei ole erityisen siisti ja lattiat ovat täynnä tavaraa. Halusimme yleisellä epäsiisteydellä paitsi korostaa asukkien luonnetta ja eläimellisyyttä, mutta myös kääntää huomion Urhon ikään. Hän on jo niin vanha, että ei jaksakaan pitää hatusta yhtä hyvää huolta kuin ennen.



Kuva 14: Hatunmies Urho käytävälavasteessa.

#### 4.4 Ratkaisujen yhteenvetoa ja pohdintaa

Nukkien rakenneratkaisut sanelivat koko projektin onnistumisen. Suurimmat riskit sisältyivät luurangon rakenteen onnistumiseen. Luurankoa pohdittiin monelta kantilta: toisaalta sen pitäisi olla kestävä ja hienostunut, mutta myös halpa ja meidän taidoillamme rakennettavissa. Edullisia, mutta käytännöllisiä rakennustarvikkeita ja -tapoja etsittiin pitkään. Tässä vaiheessa asiantuntija-apu oli ehdottoman tärkeässä roolissa. Ilman vinkkejäkin olisimme kirjallisuuden avulla varmasti päässeet melko hyvän rakenteen jäljille, mutta se olisi vienyt enemmän aikaa. Varsinkin Raisa Laukkasen vinkit olivat hyviä, olihan hänellä takanaan jo vastaavanlainen pienen budjetin projekti. Hän ymmärsi haasteitamme ja osasi jo etukäteen varoittaa mahdollisista vaaranpaikoista.

Kaikkia vastauksia ei kuitenkaan saatu valmiina. Monia ongelmia ei voitu ennakoida, vaan ne tulivat eteen vasta rakennusvaiheessa. Siksi koinkin tärkeäksi, että lopulta suunnittelu maltettiin lopettaa ja käytiin käsiksi itse rakentamistyöhön. Rakentamisen aikana tehdyt innovaatiot veivät nukkeja todella paljon pidemmälle. Esimerkiksi nivelrakenteiden kohdalla koetut oivallukset eivät olisi tapahtuneet, jos emme olisi malttaneet lähteä kokeilemaan. Toisaalta nekaan eivät ilmestyneet tyhjästä. Huolelliset alkuvalmistelut ja monet pohdinnat rakenteen vaatimuksista auttoivat meitä tunnistamaan hyvän ratkaisun silloin kun sen näimme.

Käytimme monia Laukkasen innovaatioita lähtökohtana etsiessämme hyvää rakennetta nukeillemme. Monin paikoin luotimme ehkä liikaakin esikuviin, esimerkiksi lantion materiaalia ja rakennetta olisi voinut kehittää vielä pidemmälle. Toinen kokonaisuus, jonka miettin vielä uudelleen, on nukan ylävartalo ja varsinkin kädet. Kädet irtoilivat hartiasta heti kun puutapin reikä löystyi käytön myötä. Suunnittelimme rakenteen silmälläpitäen sitä, että sen rikkoutuneet osat voisi vaihtaa. Tämä toimikin, mutta kesken animoinnin rikkoutuvaa nukkea on aina ikävä alkaa korjailla ja vielä ikävämpi asetella takaisin lavasteeseen täsmälleen samaan paikkaan ja vaatteet ojennuksessa. Myös vaatteiden alla oleva pehmytkudos pitäisi pohtia uudelleen. Nyt se oli kiedottu nukan ympärille kankaan palasista ja kaikkien kangaskerrosten läpi oli paikoin vaikea päästä korjailemaan nukkea. Vaahtomuovista muotoiltu pehmytkudoshaalari olisi ehkä toiminut paremmin.

Kamerajalan käyttö selkärankana on edelleen hyvä idea, mutta jalka on valittava tarkoin. Pallonivelinen jalka löystyi animoidessa aivan liian nopeasti, ja sen kireyttä ei voinut mitenkään enää palauttaa. Toisaalta lonkkaviasta tuli Hatunmiehen kävelyn kulmakivi, joten tähän animaatioon löystyminen toi jotakin uutta. Tämä oli myös oiva oppitunti virheiden sietämisestä. Virheistään pitää tietysti oppia, mutta niiden eliminoiminen kokonaan on paitsi mahdotonta niin myös turhaa, sillä virheistä voi kehkeytyä parhaat ideat.

*Kuva 15: valmis Taikuri-hahmo.*



Hahmon persoonan kehittämisen kannalta lavastus ja puvustus palvelivat hyvin. Lavasteeseen saatiin upotettua paljon vihjeitä hatun asukeista sekä Taikurista. Vaatetus tuki hahmojen iän, aseman ja Taikurin kohdalla myös ammattikunnan välittymistä katsojalle. Lavasteen tunnelma korostui valaistuksen kanssa vielä odotettua paremmin. Ennen ensi-iltaa on vaikea sanoa kuinka hyvin katsoja nämä vihjeet poimii, mutta mielestäni onnistuimme ensikertalaisiksi hyvin.

Nukkien ulkonäössä tavoitteemme olivat korkealla. Pyrimme hyvin korkealaatuiseen työnjälkeen ja mielestäni myös onnistuimme tässä. Erityisen tyytyväinen olen nukkien päiden ja käsien ilmaisuvoimaan sekä niiden pikkutarkkoihin yksityiskohtiin. Uhrasin paljon aikaa käsien rakenteen hiomiseen, joten niiden onnistuminen oli erityisen palkitsevaa. Silmien materiaalia ja maalauksen kestävyyttä pitäisi testata pidemmälle seuraavaa animaatiota varten, samoin kuin silmäluomien materiaaliratkaisuja. Pelkästä massasta tehdyt luomet tarttuivat kiinni puuhelmien pintaan ja hidastivat animointia. Nukkien vaatetuksen kohdalla helpottaisin niiden riisumista, jotta nukkea pääsisi korjailemaan vaivattomammin. Myös vaatteiden tyköistuvampi leikkaus ja vielä

jäykemmät materiaalit helpottaisivat tekstiilipinnan elävyyden hallitsemista animoitaessa.

Työtavat kehittyivät prosessin aikana tehokkaimmiksi ja intuitioon luotettiin entistä enemmän projektin edetessä. Animaation maailma kävi sitä tutummaksi mitä enemmän siellä vietti aikaa. Tämän seurauksena oli entistä helpompi erottaa esimerkiksi millaiset esineet maailmaan sopisi. Mitä monipuolisemmaksi taustatarinat rakentuivat, sitä kunnianhimoisemmin alkoi myös suhtautua niiden näkyväksi tekemiseen. Esimerkiksi lavasteessa on monia vihjeitä ja kerronnan tasoja, joita katsoja ei varmasti edes huomaa, mutta ne luovat maailmaan kiehtovaa kerroksellisuutta ja runsautta, jota ilman Hatunmiehen tarinaa ei minusta olisi kerrottu oikein.



*Kuva 16: Hatunmies Urho.*



Hahmon luonne muodostuu kuin varkain yhdessä nuken rakenteen, ympäristön ja taustatarinoiden rakentamisen kanssa. On vaikea sanoa missä vaiheessa prosessia nuken luonne on valmis, tai mikä on lopulta se viimeinen seikka, joka puhalttaa nukkeen elämän. Luonne muotoutuu siis kerros kerrokselta, yhtä aikaa nuken fyysisen olemuksen kanssa, tekijänsä käsissä. Koko prosessi on yhdistelmä helppoja, nopeita ja intuitiivisia päätöksiä, sekä testauksen ja pitkien pohdintojen kautta saavutettuja ratkaisuja.

Pohtimalla nuken fyysisen rakentamisen vaiheita, olen huomannut joitakin yksittäisiä työvaiheita, jotka jälkeenpäin tarkasteltuna ovat olleet merkittäviä nuken persoonan rakentumisen kannalta. Esimerkiksi lantion nivelrakenteen löystyminen, joka aiheutti Hatunmiehen kävelytavan. Päiden muovaaminen sinetöi nukkien luonteen ja rakensi vaatetukselle sekä lavastukselle polun, jota seurata ja täydentää. Taustatarinoiden sepittäminen teki puolestaan hahmot todellisemmiksi itselle, ja yhdessä tunnistamisen kannalta lisättyjen stereotypisten aineiden kanssa niistä sai rakennusaineita myös nukun ulkonäköä varten. Kahden ihmishahmoisen nukun kanssa työskentely antoi myös lisätyökaluja nukkien välisten suhteiden kehittämiseen, tuoden näin lisää syvyyttä kumpaankin hahmoon.

## 5 Yhteenveto ja oman työn arviointia

Ohjaaja Matti Ijäs on jossakin yhteydessä todennut, että ihmistä pitää tutkia kuin hyönteiskerääjä hyönteisiään, mutta sen jälkeen sille (hahmolle) pitää antaa sydän. Tässä tiivistyy melko pitkälle myös oma filosofiani hahmonluonnissa. Koko projekti alkoi kattavalla tutkimustyöllä. Koska kukaan työryhmästä ei ollut ennen tehnyt nukkeanimaatiota, opittavaa oli paljon. Laadulliset esikuvamme olivat suuria tuotantoja, joita on tehty useampia vuosia satojen ihmisten voimin ja suurella budjetilla. Tällaiset tavoitteet tietysti asettavat melkoisia paineita, mutta se toi työhön myös tiettyä tinkimättömyyttä. Vahva lähtökohta ja käsitys lopputuloksesta antoivat paljon aseita selvitä haasteista matkan varrella.

Elokuviissa käsikirjoituksen tulkinta on ohjaajan ja näyttelijän vastuulla ja valkokankaalla nähtävä hahmo on yhdistelmä heidän tulkinnoistaan. Nukkeanimaatiossa näyttelijänä on nukke ja pienessä tuotannossa sitä liikuttelee sama ihminen, joka myös ohjaa, ja on rakentanut kyseisen nukken. Tässä piilee nukkeanimaation suunnaton rikkaus. Parhaassa tapauksessa animaattori tuntee tarinan etu- ja takaperin ja tulkitsee sitä rakentamansa nukken kautta, mihin hän on jo valmiiksi ladannut paljon tarinaa tukevia luonteenpiirteitä ja ominaisuuksia. Nukkeen voi vaikuttaa suoraan ja luontevasti, ilman sanoja, omien käsien kautta

Tämä harvinainen suhde, joka projektin aikana muodostuu animaattorin ja nukken välille on myös suurin syy siihen, miksi prosessia on niin vaikea jälkikäteen tiivistää tai jakaa osiin. Se on hyvin intiimi sekä intuitiivinen prosessi, jota on tutkittu hiljaisen tiedon teorioiden kautta vasta suhteellisen vähän. Koska tekijä itse tietää parhaiten mitä on tehnyt, on omien työtapojen tunnistaminen tärkeää. Myös projektin pilkkominen pienempiin analysoitaviin osiin, auttaa tunnistamaan merkittäviä hetkiä matkan varrelta. Tämä on vaikea urakka, mutta ei täysin mahdoton. Olen työssäni yrittänyt näillä keinoilla löytää oman projektini merkittäviä hetkiä, ja vastata niiden avulla kysymykseen millaisista osista animaationukken persoonallisuus rakentuu.

Ensimmäisessä nukkeanimaatiossa aivan kaikki oli uutta, minkä puolesta mikä tahansa kokemus nukken rakentamisesta kehitti taitoja. Melko nopeasti alkoi kuitenkin nähdä niitä seikkoja, jotka vaikuttaisivat lopputulokseen. Tämä vaati kuitenkin aikaa, mitä tämän kaltaisissa pienissä projekteissa harvoin on. Ajan puute tuli vastaan usein ja

kaikkia virheitä ei voitu korjata vaikka ne huomattiinkin. Myös harharetkille piti antaa paljon aikaa, mikä vaikutti siihen, että lopulta ei jäänyt aikaa testata tarpeeksi nukkien rakenteita ja toimivuutta. Moni asia animaation teossa on kuitenkin opittava juuri oman kokemuksen kautta, ja tekemistään virheistä voi myös löytää käyttökelpoisia ideoita.

Ajankäyttö on jo lähtökohtaisesti hankala asia animaatiossa. Stop motion on hidasta. Sen tiesi jo entuudestaan, mutta muut matkan varrella kohdatut hidasteet tulivat yllätyksinä. Muistutin itseäni jatkuvasti siitä, että ammattilaiset tekevät yhtä animaatiota jopa viisi vuotta ja heillä on kymmeniä tai satoja henkilöitä työryhmässään. Hyvin nopeassa tahdissa pitää kuljettaa eteenpäin nukkeja ja lavasteita, sekä muita animaatioon liittyviä käytännön asioita. Aikaa perustavanlaatuiselle hahmonluonnille jäi tässäkin projektissa harmittavan vähän.

Yhtenä tavoitteenani oli avata hahmosuunnittelun prosessiani niin, että voisin perustella tehtyjä valintoja paremmin. Hahmoon vaikuttavat sekä sisäiset että ulkoiset voimat, joista kummastakin hahmosuunnittelijan tulisi olla selvillä. Ulkoiset seikat ovat visuaalisen median kautta suhteellisen helposti näytettävissä, mutta vaikeinta on tehdä näkyväksi se mitä *on ollut*, millainen menneisyys hahmolla on, ja miten se on päätynyt nykytilanteeseen. *Hattumaisessa jutussa* käytettiin hahmojen sisäisen maailman paljastamisen työkaluina eniten hahmojen ulkoiseen ilmeeseen ja lavasteeseen liitettyjä vihjeitä. Lisäksi jokaisesta hahmosta sepitettiin lyhyt, ammattituotantojen kirjallisten koosteiden inspiroima kuvaus. Tuotantokoosteiden näyttämä malli lyhyiden taustatarinoiden kirjoittamisesta oli valaiseva. Tarinoiden keksiminen syvensi työryhmän käsitystä hahmoista ja loi samalla viitekehyksen tuleville hahmoa koskeville päätöksille.

Pystyin jakamaan prosessini kolmeen hahmon persoonan kehittymiseen vaikuttavaan kokonaisuuteen: rakenne ja ulkonäkö, taustatarinat, sekä suhde ympäristöön ja muihin hahmoihin. Taustatarinoita lukuun ottamatta kaikki osa-alueet ovat melko helposti sovellettavissa visuaalisen kerronnan muotoon. Prosessin jakaminen tällaisiin pienempiin osiin helpotti kokonaiskuvan hahmottumista ja piti huolen siitä, että jokainen osa-alue sai saman määrän huomiota. Tämän toivon näkyvän valmiissa animaatiossa ehjempinä hahmoina ja siten rikkaampana tarinankerrontana. Oman prosessin kuvaus on aina subjektiivinen, ja sen syitä ja seurauksia on välillä vaikea nähdä. En kuvitellutkaan pystyväni avaamaan koko hahmonluonnin prosessia

aukottomasti, mutta jäin silti omista tavoitteistani. Olisin toivonut pääseväni vielä syvemmälle, lähemmäs intuitiivisia ajatusprosesseja. Jotta tähän olisi päästy, työ olisi pitänyt aloittaa jo animaation esivalmistelujen aikaan, edetä urakassa kurinalaisemmin, sekä dokumentoida sitä paremmin.

Prosessin tekeminen näkyväksi oli yksi työni tärkeimmistä tavoitteista. Koska kyseessä on ensimmäinen nukkeanimaationi, prosessia kehitettiin sitä mukaan kun se eteni, ja varsinkin alussa tärkeintä oli lähinnä eteen tulevien ongelmien ratkaisu. Kun tietopohja kasvoi tekemisen ohessa, alkoi myös koko prosessi saada kurinalaisemman muodon ja myös sen kuvailu helpottui. Nuken rakenteesta tehdyt huomiot ja persoonan käsittely kolmen pääkategorian kautta ovat varmasti työni käyttökelpoisin osa nukkeanimaation tekemistä suunnittelevalle.

Hyödyin tietysti myös itse oman prosessini tarkastelusta. Ymmärrän nyt paremmin omaa luovaa ajatteluani ja näen myös monia vaihteita, joissa olisin voinut tehdä asioita toisin. Yhtenä suurimmista parannuskohteista näen tehokkaamman ajankäytön.

Ensikertalaisena ajankäyttöä on tietysti vaikeampi arvioida, mutta se on yksi suurimmista haasteistani tulevilla projekteilla. Aika tai oikeammin ajoitus on haasteellista myös itse animointityössä. Sitä ei kuitenkaan voi opetella kirjoista, sillä animointi on taito, jonka oppii vasta vuosien harjoittelulla. Sen hallitseminen vaatii paitsi ajoituksen tajua, myös ymmärrystä anatomiasta ja liikkeen mekanismeista.

Prosessin aikana löysinkin omat vahvuuteni ennemmin hahmosuunnittelusta, suurien kokonaisuuksien hallinnasta ja visuaalisten maailmojen luomisesta. Poimin herkästi tarinan nyanssit ja nautin siitä, kun saan tehdä oman tulkintani tarinasta näkyväksi.

Kun asuu Suomessa, kaukana kaikista animaation merkittävistä keskuksista, on tärkeää olla luova siinä, mistä tietoa hankkii. Animaation tietotaitoa on perinteisesti jaettu mestarilta kisällille, mutta kisälliksi pääseminen on usein helpommin sanottu kuin tehty. Yritinkin ajatella mestarin käsitettä tavanomaista laajemmin. Raisa Laukkasen neuvoista oli paljon hyötyä, mutta suurin osa mestareistani oli kirjallisessa muodossa. Tuotantokoosteiden tarjoama kurkistusaukko ammattimaisiin tuotantoihin antoi paitsi perspektiiviä omiin resursseihin, mutta myös käytännön vinkkejä animaation toteuttamiseen ja hahmosuunnitteluun. Jo pelkästään budjettisyyistä, suurinta osaa näistä vinkeistä ei voitu käyttää hyväksi tässä projektissa. Tulevaisuuden projektien tiimoilta tulen kuitenkin varmasti palaamaan tuotantokoosteiden äärelle. Koosteet olivat minulle

uusi löytö, ja toivonkin työni innostavan animaatiosta kiinnostuneita tutustumaan niihin ja käyttämään niitä hyödyksi laajemmin, kuin mitä minä tässä projektissa pystyin niitä hyödyntämään.

Animaatiossa on monia lainalaisuuksia, mutta hahmosuunnittelua on äärimmäisen vaikea pakottaa valmiiseen kaavaan tai muottiin. Jokainen tuotanto asettaa omanlaisiaan vaatimuksia paitsi nukeille, myös tarinankerronnan tavalle, mikä vaikeuttaa entisestään yleispätevien sääntöjen sanelemista. Aloittelijalle sääntöjen puuttuminen on kuitenkin turhauttavaa. Oman suunnitteluprosessin luominen jo heti ensimmäistä animaatiota tehtäessä on vaikeaa, mutta se auttaa pitämään prosessin hallinnassa. Kaikkea ei kuitenkaan voi suunnitella etukäteen. Sattumalla, intuitiolla ja arvaamattomilla käänteillä on aina vahva jalansija animaation maailmassa. Yksi vaikeimmista läksyistä oli oppia elämään odottamattomien käänteiden kanssa ja luottaa siihen, että suunnittelemattomienkin seikkojen kautta voi päästä hyvään, joskus myös alkuperäistä suunnitelmaa parempaan lopputulokseen.

Selittämättömällä on monta nimeä. Kutsuu sitä sitten hiljaiseksi tiedoksi, intuitioksi, sattumaksi tai vaikka animaation taiaksi, niin se *jokin* on olemassa yhtä suurena tekijänä animaation prosessissa kuin tarkka etukäteissuunnittelukin. Hahmosuunnittelu on yksinkertaisimmillaan vain nukan rakenteellisten ja tarinankerronnallisten tarpeiden tunnistamista ja niihin vastaamista. Animaatiohahmon persoonan monipuolisuuden korostaminen tuo kuitenkin tähän prosessiin sellaista syvyyttä, jota kunnianhimoinen tarinankertoja ei voi ohittaa. Vaikka olen käynyt läpi oman prosessini, en siltikään osaa kuvata jokaista hahmosuunnittelun vaihetta tai mekanisme. Olisin työssäni halunnut päästä vielä vähän lähemmäs hiljaisen tiedon alueita, omia sokeita pisteitäni, jotta käsitys omasta prosessistani olisi vielä tarkempi.

Oman animaatiotietouden laajentaminen on vasta alussa, mutta asiantuntijaksi kasvamisen ensimmäiset askeleet on tämän projektin myötä otettu. Jälkikäteen en voi kuin hämmästellä sitä rohkeutta ja päättäväisyyttä, jolla lähdimme mukaan tähän seikkailuun vailla minkäänlaista kokemusta. Matka oli pitkä ja opettavainen, minkä jälkeen uskoisin pystyväni paremmin hahmottamaan animaation vaatimuksia ja omia kykyjäni animaation tekijänä.

## 6 Lähteet

**Anttila, Pirkko.** 2006. Tutkiva toiminta ja Ilmaisu, Teos, Tekeminen. 2. painos. Hamina: Akatiimi.

**Barnwell, Jane.** 2004. *Production Design – Architects of the screen*. 1. painos. London: Wallflower.

**Devito, Joseph A.** 1997. *Human Communication – The Basic Course*. 7. painos. New York: Longman.

**Field, Syd.** 1994. *Screenplay: The foundations of Screenwriting*. 3. painos. New York: MJF Books.

**Lord, Peter & Sibley, Brian.** 1998. *Creating 3-D Animation: The Aardman Book of Filmmaking*. 1. painos. New York: Abrams.

**Shaw, Susannah.** 2008. *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. 2. painos. UK: Focal Press.

**Tooms, Onnismaa & Kajanto (toim.).** 2008. Hiljainen tieto: tietämistä, toimimista, taitavuutta. 1. painos. Kansanvalistusseura.

**Wellins, Mike.** 2005. *Storytelling Through Animation*. 1. painos. Massachusetts: Charles Rivers Media, Inc.

### Esitelmät

**McCormick, John** 2009. *Is Puppetry Theatre?* Esitelmä. International conference of stage animation, Tutkivan teatterityön keskus 29.10.2009, Tampere.

### Verkkomateriaali

**Elliot, Adam.** 2009. *Mary and Max production notes*. Vaha-animaation tuotantokooste. [<http://thecia.com.au/reviews/m/images/mary-and-max-production-notes.pdf>] (Luettu 13.9.2009)

**Selick, Henry.** 2009. *Coraline production notes*. Nukkeanimaation tuotantokooste.  
[<http://www.oscars.org/press/presskits/nominations/pdf/coraline.pdf>] (Luettu 18.4.2010)

### Kuvalähteet

**Kuvat 1 ja 2.** Lord&Sibley 1998. 126, 35 ja 37.

**Kuva 3.** Mary & Max [<http://media.musicfeeds.com.au/login/wp-content/uploads/2009/04/mm.jpg>] (Luettu: 3.12.2009.)

Brisbane Times.

[[http://www.brisbanetimes.com.au/ffximage/2009/04/01/M\\_M\\_6270\\_gallery\\_\\_436x400.jpg](http://www.brisbanetimes.com.au/ffximage/2009/04/01/M_M_6270_gallery__436x400.jpg)] (Luettu: 3.12.2009.)

**Kuvat 4-16.** Hanna-Leena Saarenmaa & Taina Koskinen 2009–2010.

## **7 Liitteet**

Liite 1 Alkuperäinen käsikirjoitus



# HATTUMAINEN JUTTU

animaatio, kesto n. 3 min.

KÄSIKIRJOITUS v.2

25.4.2009

## 01 INT. Hattu, hatunmiehen huone

On pimeää, kuulemme tuhinaa, taustalla kuuluu vaimennettuja aplodeja ja suosionosoituksia. Joku murahtaa, valot syttyvät säristen. Luolamaisessa huoneessa makaa pienellä sängyllä Hatunmies suuren valkoisen hansikkaan alla ja hieroo silmiään. Hatunmies kohottautuu vaivalloisesti ylös, kääntyy sängynreunalle istumaan ja kuulostelee vaimeasti kuuluvia yleisön ääniä. Sitten hatunmies nousee sängystä, sujauttaa jalkansa tohveleihin ja kääntää sängyn pystyasentoon seinälle.

## 02 INT. Hattu, käytävä

Hämärässä käytävämäisessä tilassa on ovi, joka avautuu. Hatunmies astuu huoneestaan käytävään, ja sulkee oven takanaan. Käytävän seinillä on hyllyjä, jotka tursuvat erilaisia taikurin tarvikkeita. Hatunmies kävelee käytävää pitkin, tarkastellen samalla hyllyillä olevia tavaroita.

Käytävällä on kaksi avonaista ovea, hatunmies pysähtyy toisen kohdalle ja katsoo sisään.

## 03 INT. Hattu, kanien huone

Huoneessa on pöytä jonka äärellä istuu kaksi uupunutta kania lätkimässä korttia laiskoin liikkein. Lattialla on kaatunut lasipullo ja oranssia nestettä. Pullon vieressä makaa reporankana kolmas kani. Toinen korttia pelaavista kaneista nostaa harhailevan katseensa ja tervehtii hatunmiestä. Hatunmies murahtelee, pui nyrkkiään, osoittaa lattialla makaavaa kania ja sitten rannekelloaan. Hatunmies kääntyy ympäri.

Taustalla yleisön äänet ja aplodit voimistuvat.

#### **04 INT. Hattu, kyyhkysten huone**

Hatunmies kurkistaa sisään toisesta ovesta. Siellä näkyy 3 kyyhkystä jotka istuvat orrella. Yhdellä kyyhkyistä on papiljotit päässään, toinen nukkuu yölaput silmillään, kolmas tutkii itseään pienestä käsipeilistä. Hatunmies murahtaa ja mumisee jotain kuuluvasti. Nukkunut kyyhky horjahtaa ja tippuu orrelta. Peilistä itseään katseleva kyyhky havahtuu haaveistaan, ja yrittää tarkentaa katsettaan äänen suuntaan, mutta katse harhailee ympäri huonetta. Kolmas kyyhky ravistelee papiljotit päästään. Hatunmies kääntyy pois.

#### **05 INT. Hattu, käytävä**

Hatunmies penkoo isosta korista tekstiilejä ja solmii niitä kiinni käytävän katossa roikkuvaan naruun. Lankaan kiinnittyy värillisiä huiveja, kirjailtu kangasnenäliina, valkoiset miesten alushousut ja sukka. Yhtäkkiä naru alkaa liikkua kiihtyvällä vauhdilla, ikään kuin sitä vedettäisiin johonkin. Hatunmies nyökkää tyytyväisenä.

#### **06 INT. Esiintymislava**

Valot syttyvät esiintymislavalle, näemme lavalla taikurin. Taikuri tarttuu hattuunsa ja kääntää sen nurinpäin. Hattua sivullaan pidellen taikuri työntää toisen kätensä hattuun ja vetää sieltä teatraalisin elein lippusiimaa, josta roikkuu hatunmiehen siihen asettelemia tavaroita. Kuulemme yleisön suosionosoituksia. Taikuri kumartelelee suurieleisesti.

FADE OUT.